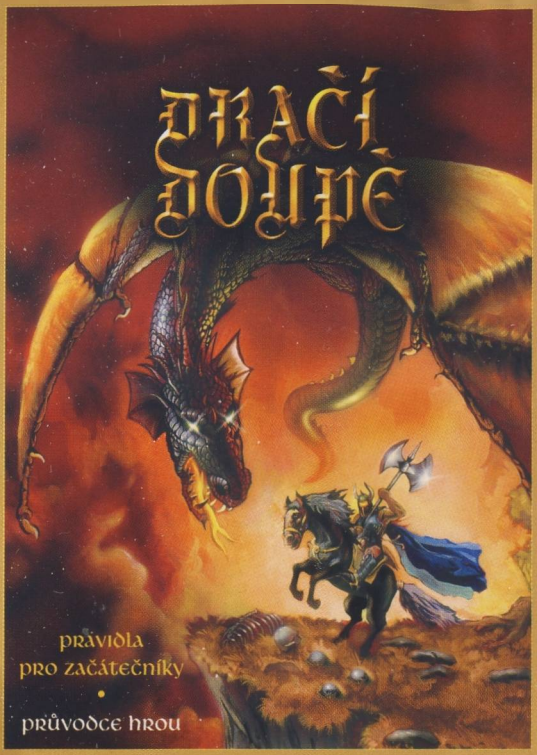
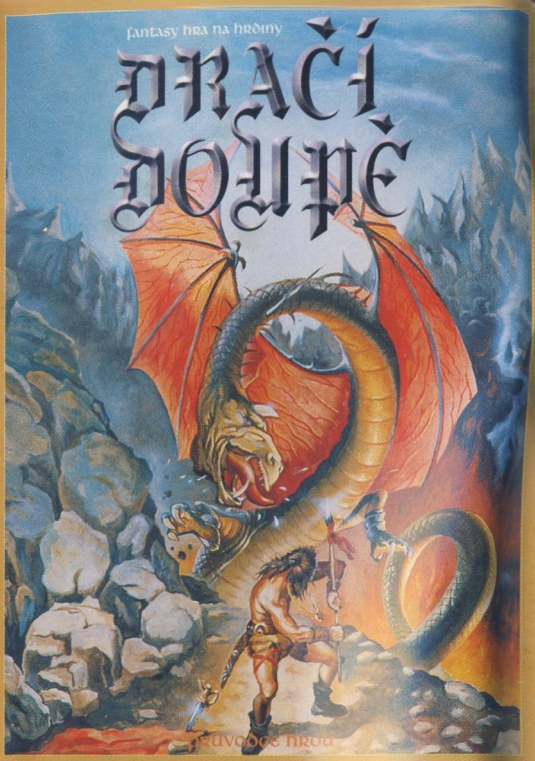
Dech Draka

5/99

časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

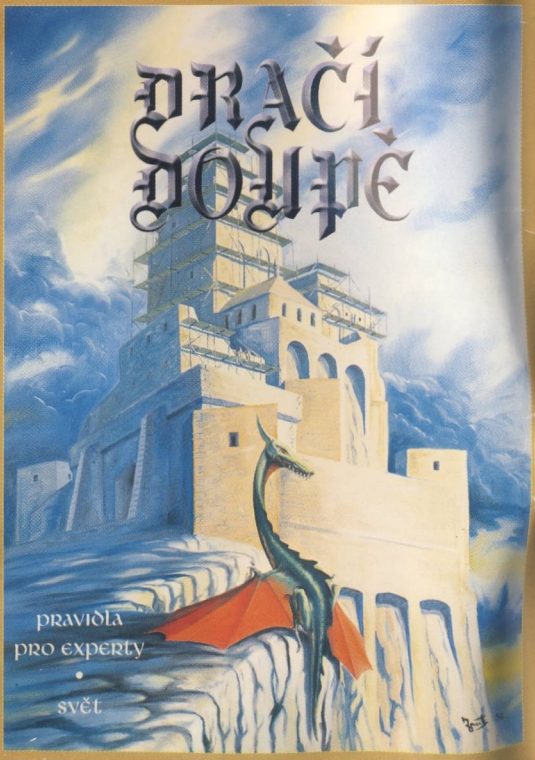


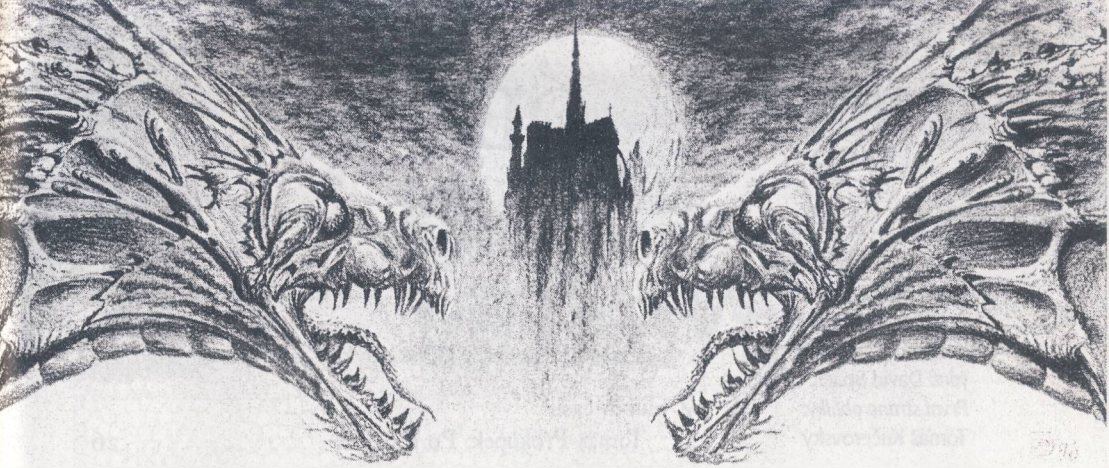


už jsou zase tady!

Kdo? Přece dlouho chybějící DrD Pravidla pro experty - Svět. Vy, kteří jste se po nich marně pídili, máte nyní opět možnost zkompletovat svou sadu pravidel a dozvědět se vše o politickém a hospodářském systému, stavbách a dobývání hradů i výcviku a bitvách armád.
Na skladě máme i reedice opraveného vydání Pravidel pro začátečníky a nové verze 1.5 Pravidel pro pokročilé.

žádejte u svého knihkupce!





Vážení přátelé!

Mimořádně vás i v tomto čísle vítám já. Důvod je prostý – Sansom následoval mého příkladu a v této chvíli už také patří mezi šťastně ženaté. Takže v době závěrečných prací na tomto čísle (úvodník se přece většinou píše až úplně naposledy) neměl pochopitelně čas ani myšlenky na tvorbu úvodníku. Příště vám to jistě vynahradí.

Ve chvíli, kdy budete tyto řádky číst, už by měla být na trhu reedice dlouho chybějících DrD Pravidel pro experty – Svět a snad i další dotisk Pravidel pro pokročilé. Do konce roku bychom ještě rádi vydali reedici Talismanu – Dobrodružství (zde to závisí na vyřešení několika technických problémů) a gamebooku O Norikovi. Také Záhvozdí (rozšiřující modul k Tarii) se již zakrátko vydá na cestu do tiskárny.

A co nový Dech draka? Kromě obvyklé porce povídek a mytologie si na své přijdou konečně také příznivci BattleTechu, které po delším půstu čeká hned šest nových OBRů. Také recenzím je tentokrát věnováno o něco více prostoru a dokonce jsme vyzkoušeli malý experiment – nechat jednu knihu zhodnotit dvěma recenzenty. Napište nám, jestli to považujete za přínosné či naopak za zbytečné. A rovněž Galerie je rozsáhlejší, abychom odčinili její absenci v minulém čísle. Psavci ve vašich řadách by pak rozhodně neměli přehlédnout vyhlášení hned čtyř literárních soutěží.

Bouchi

Dech draka
5/99

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: Tomáš Kučerovský

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a.s., Jan Vilímek

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3
tel./fax: (02) 73 65 36

vydává sdružení Dech draka, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 25. října 1999
Doporučené cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Peter Demján: Dom 3
Cyril Brom: Voda 9
Vladimír Šlechta: Dětská dýka 15

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Po Kalevale 26

Z domova 31

Recenze 35

Battletech 44

Trumfy osudu 50

Moudrá sova 54

Dračí doupě
Jiřina Vorlová: Konec PJ v Čechách? 57

Křišťálová koule 63

Přílohy:
Jeskyně
Čas cest I
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™, Dračí doupě® a Asterion® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR®, jiné názvy mohou být zapsanými ochrannými známkami jiných společností.

Dom

Peter Demján

„Poďme, bež," vykríkol Zeumír.

Bojovník, ku ktorému hovoril, sa pokúšal vyprostiť spod mŕtvoly vojaka, pred ktorým ho priateľ práve zachránil. Na druhý pokus sa mu to podarilo, odhodil telo stranou a vybehol do lesa, kde zmizol Zumov chrbát. Za nimi sa ešte stále ozývala bojová vrava, no výsledok už bol jasný. Zostať na bojisku by znamenalo istú smrť. Útočníci z nepriateľského kmeňa boli v značnej presile. Tento ťah veliteľ jednoznačne neodhadol. Vybehli na lesný chodník.

„Tadiaľto," pokynul mu Zumo. „Musíme sa dostať čo najďalej. Zajtra potom uvidíme, ako sa dostať domov."

Vybehol po ceste za druhom.

* * *

Dobehli na čistinu uprostred bukového lesa.

„Kde to sme?" zaujímal sa Ctibor. Na okraji lúky sa dali medzi stromami tušiť zvyšky starých múrov.

„Neviem," odpovedal popravde Zumo. „V každom prípade dosť ďaleko od Pohorovej družiny."

„Zumo," začal Bor.

„Áno?"

„Vďačím ti za svoj život. Mám u teba dlh."

„To je v poriadku," odvetil lukostrelec. „Najbližšie zachrániš ty mňa."

Bor sa pousmial a prikývol.

„Vyzerá to tu na nejaké zborenisko," vrátil sa zase k prehliadke terénu. „Pozrime sa, čo je vnútri."

„Mhm," pokýval hlavou Zumo. „Mohlo by to byť dobré miesto na prenocovanie."

* * *

Čakal. Robil to už od nepamäti. Čakal, a jeho prastaré múry v materiálnej sfére pomaly podliehali zubu času. On však naďalej stál. Stál a čakal. Bol Daam Kon. Prastaré miesto smrti. Čakal na nový život.

„Kon arai Rovaia," šeptal hlas v jeho myšlienkach. „Smrť kradne život."

Vedel to až moc dobre.

* * *

Zastali pred vchodom a naposledy sa rozhliadli. Vstupný portál tvorili štyri veľké bloky kameňa, horné dva boli šikmo položené na dvoch dolných a navzájom sa podopierali. Výsledkom bola brána s trojuholníkovým zakončením, pôsobiaca dojmom, akoby ju stavali obrovia.

Vstúpili. Najprv Ctibor a za ním Zeumír. Keď si ich oči privykli na šero, ktoré tu vládlo, uvideli pred sebou schodište a steny, ktoré museli byť kedysi zdobené mozaikou. Teraz z nej už ostávali iba fragmenty, na ktorých boli rozoznateľné akési vlnovky a... Bor by prisahal, že na jednom z odrolených fliačikov nalepených kamienkov rozoznáva kus zatočeného rohu. Schodište viedlo na krátku chodbu, ozdobenú podobne ako pri vstupe. Tu však boli vlnovky jasne viditeľné. Po ich pravej ruke bola mozaiková stena prerušená veľkými masívnymi dverami.

Z tmy pred nimi sa ozvalo zaškrípanie. Znelo to, akoby sa otváralo veko najmenej tisícročnej rakvy. Zazreli slabý lúč svetla, vychádzajúci spoza odchlípených dverí.

„Prajeme dobrý podvečer," osmelil sa prvý Ctibor.

„Dobrý večer prajem, chlapče môj," ozval sa z tmy podivný, vtieravý hlas. Dvere sa znovu zavreli.

„Hej," Bor vykročil do tmy, nasledovaný Zumom. „Dobrá žena," zavolal.

Žiadna odpoveď.

„Asi sme ju vyľakali," usúdil bojovník.

„Asi," prikývol Zumo. „Poďme sa radšej poobzerať po zvyšku tohoto stavania. Možno inde nájdeme prístrešie."

Preh adali celú zrúcaninu, no nikde už nenašli ani živej duše. Zdalo sa, že veľké dvere pri vchode a záhadná pivničná komora, v ktorej sa pred nimi tak zarputilo skrývala zrejme jediná obyvateľka domu, sú jedinými zachovalými miestnosťami.

„Zumo...," oslovil Ctibor znovu druha.

Zeumír sa otočil.

„Nepripadá ti na tomto dome...," chvíľu sa odmlčal, „čosi zvláštne?"

Zumo pokrčil ramenami.

„Myslím," pokračoval Bor. „Keď sme ho videli zvonku... nepripadal ti nejaký rozborenejší?"

„To ťažko," pokrútil hlavou lukostrelec. „Ako môže byť dom zvonka rozborený a zvnútra celý? He?"

„Ja ti neviem," bojovník sa poškrabal za uchom. „Akosi... zvonka mi to pripadalo ako ruina, ale zvnútra tu sú miestnosti a poschodia a okrem toho..."

„Čo?" vyzvedal sa Zumo.

„Skúšal si sa už pozrieť von oknom?"

Muž sa zatváril prekvapene. „Nie, prečo? Vonku je tma," usúdil, keď to vyskúšal.

„No práve. Je tam úplná tma. Nevidieť ani na krok a to dneska nemáme zatmenie."

„Zvláštne," zamračil sa. „Asi to bude tým, že sme v lese," uzavrel tému. „Poobzerajme sa radšej po vhodnom mieste na nocľah."

* * *

Bolo ráno. Bor to vedel, lebo kdesi vonku, za temnotou okien, bolo počuť spev vtákov. Tu však bola noc.

„Zumo," zatriasol druhom, spiacim vedľa neho v polorozborenej miestnosti horného poschodia.

„Čo je," zamumlal. „Ešte je noc."

„Nie je," odtušil Bor. „Teda, tu je noc, ale vonku je deň. Počujem to."

„He?" Zumo otvoril jedno oko.

„Počúvaj," vyzval ho Bor.

Posadil sa. Teraz to už počul. Zvonka k nim prichádzali typické ranné zvuky. Dokonca Zumo cítil aj typický ranný chlad. Iba temné okná hovorili o čomsi inom.

„Padáme odtiaľto," konštatoval, zdvihol sa zo zeme a pripol si plášť, na ktorom spal.

„Súhlasím," odvetil Bor a obaja zbehli po schodišti dolu.

Pred nimi zívala temnota vchodu. Zumo dlho nezaváhal a vykročil von.

Vzápätí na to sa chytil za hlavu a so skrútenou grimasou v tvári zaspätkoval.

„Do Perona!" uľavil si. „Buď mám čosi s hlavou, alebo tu niečo nie je v poriadku."

„Čo?" pýtal sa zmätený Bor.

„Keď som šiel von... kľudne si to vyskúšaj... akoby ma čosi ťahalo naspäť. Za mozog."

Bor sa zamračil. „Vyskúšam to."

O chví u na to si už aj on masíroval spánky a vracal sa od vchodu naspäť.

„Zatvoríme dvere, moji zlatí."

Bor a Zumo sa naraz strhli pri tom odporne znejúcom hlase. Dvere v podzemí boli znovu odšklebené.

„Zatvoríme," opakoval hlas.

Dvere tentoraz ostali otvorené.

„Veď tu nie sú dvere, dobrá žena," bránil sa Zumo. „Nemôžme zavrieť."

Nechápajúcim pohľadom sa pozrel na Bora. Bojovník vyzeral rovnako bezradne. Vykročil smerom ku pruhu svetla, no dvere sa vzápätí znovu privreli.

„Musí odtiľ to viesť nejaká cesta," povedal Bor nahnevane. „A ja ju nájdem, aj keby som sa mal podhrabať."

„Možno by sme to mali skúsiť cez okno," navrhol Zumo.

„Možno," súhlasil Bor. „Poďme sa pozrieť na poschodie."

* * *

Prebudila sa. Bol to najprv iba neurčitý pocit, no akonáhle vstala, bola si tým istá. Niekto tu bol. Niekto prišiel. Žeby...

* * *

„Dávaj pozor," hovoril Bor, držiac druha za ruku. „Čo robí hlava?"

„Tu je to lepšie," oznamoval Zumo, visiaci z okna „Ešte ma trochu pusti, skúsim zoskočiť."

Bojovníka náhle zaliala vlna chladu. Zdalo sa mu, že začul čísi hlas. Uprel zrak do temnoty pred sebou. Čosi tam nadobúdalo tvary.

„Poď radšej hore," vyzval Zuma neistým hlasom. „Nepáči sa mi to."

„Počkaj, ešte kúsok popusti."

„Niečo tam je," nedal sa Bor odbiť. „V tej tme čosi je..."

Náhle akoby Zumo zľahčel. Pozrel sa dolu. Zvieral v ruke prázdnotu.

„Zumo!" vykríkol. „Kde si! Ozvi sa!"

Ticho.

Čosi mu doľahlo k ušiam, najprv nečuteľný, no stále silnejúci rehot kdesi v temnote, prechádzajúci do hlasitého šepotu.

„Zumoooo!" znova zakričal.

„zumooOOO," odvetila mu divná ozvena.

Zovrelo sa mu hrdlo a v ušiach počul vlastný tep srdca. Pomaly cúval.

„Kousí?" za jeho chrbtom sa ozval jemný hlas. Znel ako pavučina.

Otočil sa. Najprv nič nevidel.

Pouch, pouch, pouch, pulzovalo jeho srdce.

„Si to ty, Kousí?" znel dievčenský hlas. V temnote domu sa objavila biela silueta.

„Som... som Ctibor," zachrapčal.

„Myslela som..." pokračovala neznáma, „myslela som, že si Kousí... Stratil sa mi..."

Vstúpila do neprirodzeného svitu, prichádzajúceho zdanlivo odnikiaľ. Dlhé čierne vlasy jej splývali na ramená, odeté v bielom rubáši. Čosi sa mu zazdalo... akoby... po chrbtici mu prebehlo zamrazenie. Videl cez ňu temnotu okna na druhej strane miestnosti.

„Kto si?" osmelil sa po chvíli ticha.

„Ja som... ja... som..." prízrak začal pomaly blednúť.

Chvíľu bolo zase ticho. Zdalo sa, že dievčina znovu nadobúda tvar.

„Nevidel si Kousího? On... stratil sa mi. Nikde ho nevidím."

„Nevidel," odvetil Bor popravde.

Prízrak si sadol, zdanlivo do vzduchu.

„On vie, kde je," pokračovala. „Kousí chcel ísť von. Len Oni vedia, kde je."

„Kto?" spýtal sa Bor. Pomaly si na novú situáciu privykal. Uvedomil si, že už je asi aj tak všetko jedno. Kousí sa pokúsil o únik z tohoto prekliateho domu. Ona ostala. Bolo to ako s ním a Zumom. Striasol sa pri pomyslení na svoj vlastný osud.

„Oni," odvetil prízrak dievčiny. „Sú všade, vonku. Dnu sa nedostanú. Nepotrebujú to. Tu je teplo. Oni sa ho boja. Sú ako mory. Teplo ich priťahuje, no zabíja, keď sa k nemu príliš priblížia. Ja mám teplo rada..."

'To ti asi umožnilo prežiť, nech to je už čoko vek,' pomyslel si Bor. No on nechcel skončiť ako ona. Musí sa pokúsiť o únik.

„Dúfam, že nájdeš svojho Kousího," zaklamal nahlas duchovi. „Ja musím ísť."

Zbehol do podzemia k dverám, za ktorými sa skrývala stará žena. Nech to je ktokoľvek, možno pozná cestu von.

Zabúchal. Nedostalo sa mu odpovede. Skúsil kľučku. Zavreté. Bor však bol odhodlaný dostať sa dnu. Krátko sa rozbehol a narazil. Staré polopráchnivé dvere povolili. Vbehol do veľkej miestnosti so štvorcovým pôdorysom. V troch stenách zívalo po jednom veľkom okne. Z nich vychádzala mdlá žiara. Akoby mesačný svit, no Bor vedel, že vonku nič také ako mesiac nesvieti. Na tomto svete mesiac nebol. Tri široké lúče osvetľovali to, čo ako prvé zaujalo Borov zrak. Korpus, ležiaci uprostred miestnosti na podlahe. Bor prikročil bližšie.

Telo sa pohlo. Zdvihlo hlavu a na muža sa uprelo dvoje malých žltých očiek.

'Vos a Kator, stojte pri mne,' hľadal Bor ochranu u bohov, 'hromník' pomyslel si, keď rýchlo tasil meč.

Ustupoval k bráne. Vedel, že je nepriechodná, no v tej chvíli mu to pripadalo ako najlepšie útočisko. Silueta príšery sa už črtala v dverách, matne obkreslená neprirodzeným svetlom. Zacítil prvý náznak bolesti v hlave. Chvíľu čakal na mieste. Začal mať pocit, akoby ho držali neviditeľné prsty temnoty. Hromník postupoval. Pomaly. Vedel, že jeho obeť nemá úniku. Bor napriahol meč do obrannej pozície.

Prvý útok bol vedený netvorovým pokriveným mečom na bojovníkovu hlavu. Bor kryl. Previedol výpad na hromníkovu hlavu. Nasledujúca rana ho odhodila asi meter dozadu. Studené prsty sa zaryli hlbšie do jeho mozgu. Vzápätí musel kryť ďalší útok. Zdalo sa mu, že počuje vzdialený smiech. Nie, bol to rehot. Ironický rehot kdesi na prahu počuteľnosti. Vtom ho čosi napadlo.

„Skap," precedil medzi zuby a vrhol sa na hromníka telom.

Nemŕtvy nestihol napriahnuť svoju zbraň, a preto sa v chvíli ocitol v tesnom objatí s Borom. Okamžite sa ho pokúsil uhryznúť do krku. Bojovníkova drátená košeľa mu pravdepodobne zachránila život. Bor kdesi na pozadí počul zvuk droliacej sa skloviny. Otočil nemŕtveho chrbtom k sápajúcej noci. Napriahol sa z celej sily a odstrčil ho od seba do tmy. Bolo počuť čosi ako výkrik. Niekde v dia ke. Akoby za stenou. Zovretie chladných prstov na chví u povolilo.

Vybehol vpred. Musí to stihnúť skôr, než zistia, že im podhodil slabé sústo. Bežal o svoj život.

Úder. Narazil do čohosi tvrdého. Strom. Objal kmeň rukami a v návale úľavy pobozkal vrásčitú kôru. Podarilo sa mu to. Hromník bol mŕtvy, ak kedy vôbec žil, a on bol medzi živými a na slobode. Príšerný dom bol za jeho chrbtom. V lese začul čiesi kroky. Z tmy sa vynorila postava.

„Zumo!" vykríkol prekvapením. „Starý bratku, žijeme! Nevedel som, že..."

* * *

Nerozumel jeho slovám. Jediné, čo cítil, bol hlas kdesi na pozadí.

„Nenávidím tvoju bytosť. Z prachu si, sám si prach. Zhynul si, ako všetko musí zhynúť. Nenávidíš všetky bytosti tejto sféry. Si bytosť búrky. Hromy riadia tvoje kroky."

V diaľke sa zablysklo. Jeho rev sprevádzal zvuk hromu.

* * *

„Zumo! Čo robíš, Zumo!" Bor sa len s obtiažami vyhol úderu, ktorý sa mu bývalý priateľ pokúsil zasadiť. Na chvíľu uvidel jeho oči. Neboli to oči živej bytosti. Zahryzol si do spodnej pery a sekol. Uťal mu ruku, no vzápätí ho druhá zasiahla do spánku. Všetko splynulo s temnotou...

* * *

„Kousí...," prebudil sa na tichý hlas. Strašne ho bolela hlava. Chcel si prerátať kosti. Pozrel sa na svoje boľavé telo. Zdalo sa mu to? Videl len tehly kamennej podlahy.

„Kousí? Si to ty?"

Jeho výkrik zanikol v šere prastarého domu.

Voda

Cyril Brom

I.

Byly dvě hodiny po západu slunce. Jeho vlaková jízdenka platila již jen čtyři dny a on se potřeboval dostat co nejrychleji do Bodo, aby ji ještě stihl použít. Proto prošel v půl páté kolem kempu, aniž by se zastavil, přestože věděl, že do setmění do dalšího téměř jistě nedojde. Teď byla všude kolem něj tma hustá jako černá kaše, měsíc se schovával za vrstvu chundelatých mraků. Kráčel po asfaltové silnici, protínající norské lesy jako úzké říznutí, s vědomím, že v okruhu dvaceti kilometrů kolem něj není jediný další člověk. Byl unavený, ale zároveň se bál rozdělat stan u kraje silnice, stále doufal, že kolem projede nějaké auto. Auto nejelo a on kráčel dál, pokládal jednu nohu kousek před druhou a pak zas druhou kousek před první, nohy ho zábly a zároveň pálily, jak je měl odřené od neustálé chůze. A mezi tím se probouzel les kolem něj, nebo se možná neprobouzel, jen zvuky, kterými byl naplněn, až z něj přetékaly, dělala noc silnější a mrazivější.

Zastavil se, aby zkontroloval podle krokoměru, jak daleko došel, a porovnal svou pozici s mapou. Všiml si, že se silnice stáčí do velikého oblouku a že kdyby teď odbočil vpravo a šel přes les, zkrátil by si cestu o dobrých šest kilometrů. Zaváhal, ještě nikdy nešel v Norsku mimo vyznačenou cestu, dobře věděl o varovných cedulích, zákazech a pohřešovaných turistech, ale říkejte to někomu, kdo je jako magnetem přitahován k teplu kempu, který leží jen půl hodiny cesty od místa, kde by vyšel z lesa zpátky na silnici.

Zasunul mapu zpět do postranní kapsy batohu, vytáhl kompas a plný odhodlání vešel mezi tmavé stromy, sklánějící se nad ním jako boky monumentální katedrály. Pod nohama ucítil příjemné a uklidňující šustění jehličí a praskání drobných větviček, světelný kužel baterky brázdil po drsné kůře stromů, přes polámané nedorostlé smrky a vyčnívající kořeny. Naposledy se ohlédl. Za sebou mezi stromy viděl mizející okraj asfaltky, která mu byla několik posledních hodin jedinou společnicí. Vyšel dál, v levé ruce buzolu, značka jihozápadu ukazovala přímo před něj.

Takhle nějak si museli připadat Jeníček s Mařenkou, pomyslel si. *Sami, v hlubokém lese, třesou se chladem, tulí se k sobě* (to on nemohl) *a bojí se, že je něco sežere.*

Vyskočil na kámen, který se před ním vynořil z tuše tmy. Rozhlédl se, jako by čekal, že v dálce zahlédne světélko. Leč nic nespatřil, a tak seskočil z kamene dolů. Jehličí se pod ním jako by rozestoupilo. Stál po kolena v kapradí, zem byla nacucaná vodou jako houba. Když vyšel dál, slyšel šelestění kapradinových listů a pravidelné čvachtání svých bot. Občas mu k uším dolehlo vrzání cvrčků a hýkání nějakého ptáka.

Kapradí náhle skončilo a on zjistil, že stojí na obyčejné lesní cestě. Dvě hluboké brázdy rozryté od pneumatik těžkých lesních povozů, svážejících z lesa popadané stromy, byly rozbahněné a plné kaluží. Přeskočil na ostrůvek uprostřed cesty a vyšel po něm směrem k jihu. Byl rád, že se nemusí brodit mezi pichlavými větvemi stromů a hustým podrostem kapradí.

Cesta ho dovedla na malou mýtinu, uprostřed ní se lesklo jako ledové kluziště jezírko. Posvítil baterkou na ceduli zaraženou do břehu a přečetl nápis: *Pitná voda*. Trochu se nad tím pozastavil, v Norsku je každá voda, která teče v lese, pitná, ale vzápětí tu myšlenku pustil z hlavy, protože si uvědomil, že má žízeň. Shodil ze zad batoh, poklekl k břehu, nedbaje toho, že je vlhký a zmáčí mu kalhoty, a začal pít, nabíraje si vodu do dlaní.

Do noci se zahryzl výkřik, při němž tuhla krev v žilách.

Prudce sebou trhl, předklonil se při tom více než měl, ztratil rovnováhu a málem přepadl do vody. Bláznivě se otočil a pohlédl mezi stromy. Spatřil...

Taková blbost.

Nejbližší strom, stojící na břehu – jeden ze tří pokroucených dubů, klanících se nad hladinu jezírka jako skupina malomocných žebráků –, měl držku, držku plnou tesáků a klů a řvavě rudé oči, z nichž jedno spiklenecky mrklo.

Promnul si oči. Držka zmizela i s očima.

Samozřejmě, že je to blbost. Strom s hubou jak od Holdstocka. Za chvíli uvidím tříhlavou saň.

Zvedl se ze země, sebral batoh a obešel jezírko. Cesta se stáčela k východu, musel ji tedy, ač nerad, opustit. Naplnil ho pocit osamění, cesta mu připadala jako provaz spojený s civilizací, byť nedokonalý, plesnivý a rozežraný myší.

Překročil starou větev, jež jako by mu kynula, aby pokračoval dál do lesního království, panenské přírody v severním Norsku, míst, kde se zrodily legendy plné pohanských bohů, elfů a trollů. Noha se mu zaklesla mezi dvěma menšími větvemi. Lekl se, že mu ji drží nějaká temná přízračná ruka, kterou nevidí, ale která tam je, protože tu nohu nemůže dostat ven, nemůže, ani kdyby se přetrhl... pak větev zapraskala a on setrvačností chvíli téměř letěl, než ho zbrzdil kmen vysokého smrku. Hlavou mu proletěla palčivá bolest, před očima se mu na okamžik zatmělo.

Někdo se *zasmál*. Z lesa, pár metrů za ním; jízlivý, skřehotavý, šaškovský smích.

Rychle proťal tmu světlem z baterky. Spatřil jen nevysokou houštinu a pokřivený smrček. Všude byl klid rušený pouze houkáním sovy a neustálým zpěvem cvrčků.

Posvítil na kompas. Střelka se točila jako kohout na kostelní věži. Pokoušel se kompas vyrovnat.

Ať se to proboha nerozbije! bleskla mu hlavou zoufalá myšlenka.

Střelka se zklidnila. Určil jihozápad a znovu vyšel. Baterka brázdila temnotu, kužel světla se ale zdál slabší než dřív, oranžovější, les pohlcoval jeho jas. Něco mu pod nohou cvaklo, znělo to jako past na lišky. Rychle ucukl a pohlédl na zem.

Nic.

Pak zvedl oči a upřel je do míst, kde v dálce tušil silnici. V tu chvíli vzduch rozrazilo zavytí.

Ďábel!

Před ním stála zrůda, šedivé tělo plné zhnisaných puchýřů, nakrabacené, odulé břicho, fosforeskující oči, žilky nalité krví, tlama zubatá jako pila, křivé hnáty, na levé noze kopyto, podupávající na pařez.

Ďábel zmizel, sovy houkaly, cvrčci vrzali, už žádná líbivá hudba, znělo to jak nepromazané dveře.

Rozběhl se. Přeskočil nízký smrček. K uším mu dolehla vzdálená hudba, připomínalo to starou vesnickou polku. Nohy mu dopadaly na zem a rychle se odrážely, drtil pod chodidly drobné chvojí a nízké keříky. Baterkou mával ze strany na stranu.

Ty sovy houkají čím dál víc.

Rychle nabíral do plic ledový vzduch a vydechoval bílou páru. Ozval se prudký výkřik znásobený temnotou, do rytmu cosi bubnovalo...

Tam-tam...

Skoro letěl, běžel v mlází, světlo baterky stále sláblo, všiml si kompasu, střelka se otáčela jako opilá, vpravo zaržál kůň, dokonce ho zahlédl, veliké tmavé tělo, z nozder vyletují narudlé jiskry.

Zrychlil, aby všemu utekl, chtěl být pryč, v bezpečí. Rukama rozrazil houštinu, v tu chvíli se mu do ušních bubínků zarylo táhlé zavytí, jež tlustou čarou podtrhla noc. Před ním zablikla černá křídla, nějaký přelud, vypadalo to, jako kdyby jím proletěl. Prchal dál, v ústech měl sucho, zvuky

Pitná voda

se neustále znásobovaly a tloukly mu do hlavy, zachycoval myslí ozvěnu hrůz, které vyvolával les.

Noha mu náhle podjela na kluzkém kameni, zatápal rukou, pak sletěl na zem a prudce se udeřil do zad.

Bože!

Slyšel dusot, stovky hrdel vyrážely krvavé steny. Stromy se nad ním sklonily, větve jako chapadla, chtěl jim utéct; odkulil se na stranu a pak vstal, zády mu projela šílená bolest, jako by v nich měl zaseklou kosu. Rozběhl se, kosa mu ničila páteř silou stavebního bucharu, kořeny stromů se odpoutávaly od země a snažily se ho zachytit; běžel, skoro se nedotýkal

Neopouštějte v noci vyznačené cesty. Toto varování neberte na lehkou váhu.

země, kakofonie zvuků mu ryla do uší ostrým ocelovým rypadlem, noc ustupovala, jako by rudla, smrk vpravo se po něm ohnal, ucítil tupou bolest v boku. Jednou se ohlédl a uviděl něco, co muselo vystoupit snad ze samotného pekla, z jeho nejtemnějších útrob, cítil, jak mu mrzne srdce, jak mu proniká do mozku ledový osten hrůzy, vše bylo čím dál tím horší, křičel a řval, prchal, skákal, cosi se hnalo za ním, vedle něj, před ním

to už nehoukají sovy

les řval po mase, ožíval rejem duchů, měsíc kroužil po nebi a řičel společně se stromy, svítil ostrým, spalujícím světlem, mraky se honily po obloze jak krvaví psi s ostnatými železnými obojky, viděl všude to, co vidět nechtěl, aura lesa se mu drala pod kůži jako veliké kliště, jako červi, co žerou mrtvé

synku, nikdy s tebou na ty zápasy nepůjdu. Není nic horšího, než když vidím kohouty, jak po sobě sekají paňáty, na kterých mají přivázané žiletky

kohouti jsou proti tomu tichá voda. Něco mu škublo za krk, nemohl nabrat do plic vzduch, cítil krev, jak mu buší do spánků, vnímal ji, jak pravidelně proudí cévami, a něco se mu bořilo do zad, paňáty smrti, už nevěděl kam běží, všechno se kolem točí

barvy duhy

nevěděl, jestli vůbec ještě běží, krajinu zaplavilo světlo, rudé jak rez, pronikalo všude, ač necítil v prstech baterku, necítil ruce, všude byla jen bolest, žhavá jako vroucí olej

II.

„Tohle nepochopím," odplivl si Nedre a opřel se o strom, kousek vedle místa, kde z kmenu vytékala lepkavá pryskyřice. „Ne, i kdyby mi to vysvětloval samotnej pánbu."

„Kdy ho našli?" zeptal se Orson. Znělo to trochu tupě.

„Dneska ráno. Byl zelenej jak jetelový pole."

Chvíli stáli na břehu kalného jezírka; po hladině se prohánějí jako dětské lodičky olejové fleky. Orson si zapálil cigaretu.

Z lesa vyšli na cestu dva dělníci. Nesli nosítka, na kterých se pod černým pytlem rýsovalo tělo.

„Byl otrávenej tou vodou jako ten minule," křikl jeden z nich na Nedreho. „Doktor tvrdil, že tu musel ležet aspoň dva dny."

Nedre pokrčil rameny a znovu plivl do tmavé vody. Po hladině se kolem sliny rozběhla kola.

„To už je letos čtvrtej. Ty lidi musej bejt snad slepý." Mávl rukou směrem k tabuli zaražené do břehu. Z bílého pozadí vystupovala hranatá modrá písmena: *Tato voda není pitná. Nebezpečí otravy.*

Kolem břehu bylo zatlučeno do země takových tabulí celkem šest.

„Až se to dozví starosta z Flodangaru, nechá to tu oplotit."

Nedre se ušklíbl. „Musel by do toho pustit dvě stě dvacet, jinak to budou ty kreténi přelejzat."

Orson nakopl malý kamínek a otočil se k lesu.

„Uvažuju o tom, že sem navezu hromadu hlíny a celý to zasypu. Musel bych ale pokácet ty duby, jinak se sem nedostanu."

„To klidně udělej. Stejně by tu žádný duby vůbec neměly růst." Nedre se odmlčel. „Mimochodem, nebyly tu dřív jenom tři?"

„Jak jsi na to, prosím tě, přišel?" podivil se Orson. „*Vždycky* tady rostly čtyři."

Dělníci naložili mrtvolu na korbu nákladáku, jeden ji zavřel a druhý přešel ke kabině řidiče. Nasedl, ozvalo se vrčení motoru a z výfuku se vyvalil smradlavý černý kouř. Auto odjelo.

III.

Vítr prohánět po obloze husté tmavé mraky, mezi kterými na okamžik vykoukl kotouč měsíce, bledý jako vyleštěná lebka. Stříbrné světlo ozářilo tichou, vábivou krajinu norských lesů a rozlilo se po špičkách stoletých jehličnanů. Na neveliké mýtině, v nitru divukrásného horského pralesa, prosvítilo křišťálovou vodu jezírka, paprsky sklouzly podél jeho břehu přes čtyři zmrzačené, pokroucené duby na ceduli přišroubovanou k rezavé tyči. Na okamžik se zdálo, že se výsměšně zastavily na nápisu *Pitná voda*. Pak mraky překryly měsíc a vše se skrylo pod háv černé tmy.

ilustrace Tomáš Kučerovský

Dětská dýka

Vladimír Šlechta

Když strýc Jacob vyšel z pokoje nemocného, usmíval se, jenže on se usmíval vždycky. Sebral z palivového dříví kus lískového kmínku a odklidil se s ním na lavici pod osamělým dubem. Vytáhl z boty nůž a začal polínko ořezávat. Kolem něj se shromáždilo celé osazenstvo samoty – Jonni, jeho dvě sestry, matka i starý jednoruký Fous. Strýc Jacob si jich nevšímal. Ořezával polínko, usmíval se a tichounce si popiskoval.

„Pro Bledou paní, Jacobi!" vyhrkla konečně matka. „Vždyť už je skoro mrtvý! Odveď nás do Chawyny!"

Strýc Jacob se na ni podíval zpod huňatého obočí: „Mně se zdál lepší než posledně."

„Jacobi! Prosím tě! Vždyť už vůbec nevstává z postele! Ani na záchod si nedojde! Na zádech má černé proleženiny!"

„Tak dost!" zarazil ji strýc Jacob. „Garolat přežil celé jaro! Proč by měl umírat teď, když tak dlouho bojoval se smrtí? Proč by se byl tolik snažil? A vůbec, ženské, co tady očumujete? Krávy bučí hlady, koukejte je zahnat někam na palouk. A postarejte se o Garolata, uvařte mu silnou polévku z těch křepelek, co jsem přinesl. Tak hybaj, máte spoustu práce!"

Výzva se týkala matky i sester a ony okamžitě poslechly. Patřila i jednorukému Fousovi, protože starý Fous byl nikdo, nepatřil do rodiny bratranců a sestřenic z hraničářských samot a osad. Všichni, kdo v téhle části Pohraničí něco znamenali, se ženili a vdávaly mezi sebou, jen si dávali pozor, aby sňatek neuzavřeli přímý bratranec a sestřenice. Směli být pokrevně spřízněni nejméně přes dvě kolena, což se ovšem ve zmatku, který v příbuzenských vztazích panoval, nepodařilo pokaždé.

Jonni zůstal se strýcem, pozoroval ho, jak ořezává lísku.

„Co to děláš?" zeptal se.

„Dýku," řekl strýc. „Dýku pro tebe. Ukaž mi ruku, ať ti udělám rukojeť na míru. Dal bych ti svůj tesák, ale byl by pro tebe příliš těžký. Kolik je ti vlastně let, Jonni? Devět? Nic si nedělej z toho, že jsi tak mrňavý, za dva roky začneš růst a všechny nás přerosteš. Jsi na téhle samotě jediný zdravý chlap, tak na ty slepice musíš

dohlédnout. Nemůžete odsud odejít, víš? Za tři měsíce by si les vzal všechno zpátky – políčka, ohrady, stavení. Tak Jonni, a teď mi přines ten hrnek s uraženým uchem, naber do něj ve studni vodu."

Jonni, pihovatý blonďáček v hrubé haleně, obutý v botách z jelenice vysokých až nad kolena, se otočil na patě. Sebral hrnek, nabral do něj vodu. Než to udělal, byl strýc s lískovou dýkou hotov, už jen dokončoval ozdobné vrypy na rukojeti.

„Tak, Jonni, hrnek necháme tady, vedle lavice, všechny upozorním, aby na něj dávali pozor a nezvrhli ho. Vidíš, čepel tvé dýky ponořím do vody, tak je to v pořádku, tekutina nasákne i do rukojeti. Rukojeť nebude těžká, ale bude pevná. Podej mi řemínek, musím dýku přivázat k hrnku, aby nevyplavala."

Strýc vstal, byl to mohutný chlap s plavým knírem a s dlouhými vlasy staženými do culíku, oblečený do kůže a hrubého plátna. Upevnil dřevěnou hračku do hrnku s vodou, položil hrnek k lavici a obložil ho několika plochými kameny. Pak přišla nejdůležitější část práce – přeměnit hračku ve zbraň. Z torby zavěšené na opasku vytáhl skleněnou lahvičku naplněnou olovově šedou tekutinou. Už jen ta skleněná lahvička, zjevně výrobek elfů, byla v Pohraničí vzácností. Substance uvnitř nejspíš vznikla pomocí elfské alchymie.

Strýc opatrně vylil obsah lahvičky do hrnku s dřevěnou dýkou. „Nejméně pět dní, Jonni. Tak dlouho musí tekutina působit. Kdyby voda v hrnku vyschla, tak ji dolej. Před deštěm je hrnek chráněný lavicí. Během týdne se stavím, nabrousím ti ji a ušiju ti na ni pochvu z kůže. Dávej pozor na ženské," rozcuchal Jonnimu dlouhé vlasy.

Otočil se, shrábl z lavice tisový luk a toulec plný šípů. Přešel kolem políček až k čáře stromů a náhle byl pryč. Jeho oblek dokonale splynul s barvami lesa.

Chlapce zachvátila prudká radost. Dýka! Bude mít vlastní dýku! Nikdo z kluků, které znal, neměli dýku. Ani Framis ze severní samoty, ani Tomin, Rouk a Puclík ze samoty na jihu. Nikdo z jeho přímých i vzdálených bratranců, se kterými několikrát do roka setkával při rodinných slavnostech v Chawyně, se nemohl pochlubit dýkou. Někteří se potají pyšnili nabroušenými příborovými noži, ale dýka? Ne, tu bude mít jen on.

V náhlém popudu radosti se rozběhl od stavení do lesa. Utíkal podél Žilky, přeskakoval z jednoho břehu na druhý, skákal po kamenech. Běžel až k místu, kde se široké, téměř vyschlé koryto zúžilo do stružky a spojilo vlásečnice vody do proudu, který přece jen stál za řeč. Voda v tom místě padala z nízkého, asi pět stop vysokého vodopádku. Jonni tam předevčírem postavil mlýnek z bezových větví, takový, jaký ho naučil dělat jeho otec.

Byl téměř na místě. Náhle, dřív, než si uvědomil, co dělá, jeho tělo samo uskočilo stranou a připláclo se do závěje jehličí. Ještě neprošel celým výcvikem hraničářů, ale dobrý základ už měl.

Tiskl se k zemi a pomaličku se plížil vpřed. Srdce mu prudce bušilo: v zeleni lesa prudce zazářily pestré barvy, červená a žlutá.

U vodopádku seděla bytůstka v šatech, jaké by lidé z hraničářských samot nazvali *městské*. Temně rudé nohavice, boty ze žluťoučké kůže, černá sametová kazajka. Pláštík, na kterém se střídala temná a jásavá červeň. Nádhera těch šatů Jonniho okouzlila, vůbec si nevšiml, že jsou potrhané a špinavé. V prvé chvíli měl pocit, že bytůstka vůbec nemá hlavu a ruce, že to je bezhlavý, bezruký přízrak. Ale ne, to jen lysá hlava i pařátky podobné ptačím nohám měly barvu lesa, světle hnědou a šedivě zelenou.

Tvoreček si prohlížel Jonniho mlýnek, převracel ho v rukách, opatrně, aby ho nepoškodil. Pak uložil hřídel do vidliček, zapíchaných na březích stružky. Voda se opřela do lopatek, mlýnek se roztočil.

„Pěkné," řekl tvoreček. „To jsi dělal ty, chlapče?" Veliké oči s šedým bělmem otočil k houští, ve kterém se Jonni ukrýval. „Já," řekl Jonni a vstal. Nedůvěřivě popošel dva kroky k neznámému, připravený při sebemenší známce nebezpečí vzít do zaječích. Tvoreček taky vstal. Měl útlou postavu, téměř stejně vysokou jako byla chlapcova. Rozpřáhl ruce v uklidňujícím gestu: „Mne se bát nemusíš."

„Kdo jsi?" vyhrkl Jonni. „Ty jsi... *ork*?"

Tvorečkova široká ústa se roztáhla do jakési nápodoby úsměvu, tenké rty se ohrnuly a odhalily špičaté zoubky. „Já jsem Kairŏ-chat z klanu Joggu. Ne, já nejsem ork. Bojíš se orků, chapče? Řekneš mi své jméno?"

„Jonni," vyhrkl chlapec. „Nebojím se orků."

„To je správné, že se jich nebojíš," pochválil ho tvoreček. „Ovšem pozor si na ně dávat musíš. Orkové jsou divocí, nevypočitatelní. Nikdy nevíš, co udělají. Pamatuj si – nikdy se k orkům neotáčej zády... Já jsem goblin. Poslyš, Jonni, mám k tobě prosbu. Nemáš něco k jídlu? Ach, promiň, že se tak ptám, ty určitě potřebuješ všechno jídlo pro sebe. Hodně jíš, aby z tebe vyrostl bojovník. Neměl jsem tě žádat o jídlo. Stydím se za to."

Tvoreček mluvil hladce, jako když zurčí potůček, používal komplikované slovní obraty. Ale vespod jeho hlasu se skrývalo zoufalství a chlapec ho postřehl. Sáhl pod halenu – v rubu měl všitou skrytou kapsu a v ní hnětynku zabalenou do kusu plátna.

„Mám hnětynku," řekl. „Položím ji támhle na kámen a pak se vrátím sem, teprve pak si ji vezmeš."

„Jsi chytrý chlapec, Jonni," přikývl tvoreček. „Nikdy nevěř cizím lidem. Ani goblinům."

Nechal Jonnimu dost času, aby položil hnětynku na kámen a vzdálil se. Pak seděl a jedl. Jedl jako městský člověk s plátýnkem položeným na kolenou, po malých soustech, jeho tenké prsty sbíraly z plátna každý drobeček.

„Jsem z města," vykládal během jídla. „Z Thonnieriky."

„Z Thonnieriky?" podivil se Jonni. „To je přece hrozně daleko. A cožpak... *goblinové*... žijí v lidských městech?"

„Máš pravdu, Thonnierika je daleko. Goblinové tam žijí velmi zřídka. Ale žijí tam. Stejně jako elfové a zwergové. Ti všichni někdy žijí v lidských městech."

Jedl, ozobával hnětynku jako sýkora a náhle se pochlubil: „Jsem nákupčí kupce Jarma Protera. Jsem také jeho prokurista."

„Co je to *prokurista*?"

„To je důvěryhodný člověk... důvěryhodný goblin. Má plnou moc od kupce. Může jednat jeho jménem, uzavírat smlouvy... Já jsem přítel Jarma Protera... Promiň, Jonni, už zase mluvím do větru. Ty mi přece nemůžeš věřit. Je to neuvěřitelné, že by se mohl člověk přátelit s goblinem. Zapomeň na to, co jsem říkal. Tady, vrátím ti tvůj ubrousek," poskládal plátýnko a s pomalými, obřadnými pohyby ho donesl na plochý kámen. Pak se zase vzdálil.

Jonni sebral plátýnko a zazdálo se mu těžké. Rozbalil je a objevil v něm šperk – zelený kámen nepravidelného tvaru, slabě opalizoval. Byl zavěšený na šňůrce spletené ze zlatých a stříbrných nití. „Co to je?"

„Nic. Cetka. Hvězdný kámen, není v něm ani špetka magie."

„Proč jsi mi to dal?"

„To je dárek pro tebe, Jonni. Za to, že ses smiloval nad opuštěnou, nešťastnou bytostí," zkřivil goblin ústa do úsměvu, aby bylo jasné, že tu *opuštěnou nešťastnou bytost* myslí jen v žertu.

„Proč jsi vlastně nezůstal v Thonnierice?" vyhrkl Jonni.

„Zastesklo se mi. Stýskalo se mi po rodném lese. My goblini nedokážeme žít napořád v lidských městech. Nedokážou to ani elfové, ani zwergové... Jonni, myslím, že se stmívá. Neměl by ses vrátit domů ke svým rodičům?"

„Měl," potřásl chlapec hlavou. „Můžeš jít se mnou, jestli chceš. Maminka ti dá večeři."

„Ne, Jonni, díky za nabídku, ale to není dobrý nápad. Myslím, že tvá maminka by nebyla nadšena nějakým goblinem. Tady na hranici jsou lidé nedůvěřiví ke goblinům a orkům."

„Budeš tady ještě zítra?" zeptal se Jonni skřítka.

„Nevím. Možná. Musím si odpočinout po dlouhé cestě. Běž, Jonni a dávej na sebe pozor."

Jonni byl dost chytrý, aby se nevracel přímou cestou. Kličkoval lesem, zaběhl i do suťového pole pod Vývraty, aby zmátl stopu. Pak ho napadlo, že stačí, aby goblin sledoval Žilku proti proudu a zanedlouho dojde až k samotě. To ho znechutilo a tak se rozběhl přímo.

Vyběhl na paseku, na níž stála samota, a zjistil, že tento den překvapení ještě neskončila. U dřevěného stolu pod osamělým dubem, který jediný ušetřily hraničářské sekery, seděla čtveřice mladých lidí. Dva hraničáři, z nichž jeden byl Jonniho vzdálený bratranec Quirre, třetí byl vousatý pořízek v brigantině, nejspíš nájemný válečník. Železnou přilbici, odepnuté chrániče i meč měl hozené na desce stolu.

Čtvrtým ze skupiny nebyl člověk, ale elf. Drobný, bledý, dlouhé vlasy barvy popela sepnuté čelenkou s diadémem. Byl zahalený do zeleného pláště, z něhož měl vystrčenou jen levou ruku, dlouhé bílé prsty hladily hladkou srst vyšlechtěného elfského ohaře. Elf i pes seděli trochu stranou tří ostatních, jejich bledé oči byly upřeny kamsi za hranice lidských obzorů.

Jonni je pozdravil. Protože seděli přímo nad jeho dřevěnou dýkou, zkontroloval, zda mu z hrnku nevylili vodu. Požádal je, aby na hrnek dali pozor, a sedl si k nim, už bude mít vlastní zbraň a tak je skoro dospělý. Hraničáři i válečník tvořili veselý trojlístek, smáli se, žertovali, pili slabé pivo, kterým je pohostila Jonniho matka. Nechali se obsluhovat Jonniho sestrami chlebem, špekem, divokou okurkou, rebarborou a vším, co si jen vyvzpomněli. Přitom se snažili poplácat dívky po zadničkách, ty jim uhýbaly, červenaly se a chichotaly.

Ve veselé zábavě nastal zvrat ve chvíli, kdy se ke stolu přiblížila matka a zeptala se hostů, zda ještě něco nepotřebují.

„Děkujeme, hospodyně," řekl válečník, „ale musíme jít. Chceme dnes urazit ještě pár mil. Jen jsem se chtěl zeptat, zda už se tvůj manžel probudil ze spánku. Chtěl bych ho ujistit, že jeho zranění stonásobně pomstíme..."

V té chvíli se matka změnila v to, co si Jonni představoval pod slovem *fúrie*. „Vy!" zaječela a práskla džbánem s pivem o zem. „Co si myslíte, že děláte? Jdete pichat do sršního hnízda a my vás za to máme obdivovat? My tady s orky žijeme v míru, rozumíte? My jsme tady a oni tam a pokud je nebudeme dráždit, tak to tak zůstane!"

„Jak můžeš tak mluvit, ženo! Vždyť tvého muže téměř zabili!"

„Garolat není můj manžel! Můj muž se utopil v bažinách!" ječela matka. „Orkové přišli v zimě a prosili o jednu krávu. Jedinou krávu, protože jejich rodiny hladověly, rozumíte? Garolat, ten blbec, se jim postavil a jich bylo pět! Mohli nás zabít všechny a odehnat všechen dobytek, ale vzali si jen tu jednu krávu. A vy teď jdete a necháte se od nich zabít, jenže oni pak přijdou a zabijou nás! Vypadněte odsud! Nechci vás ani vidět!"

Hraničáři i válečník byli chlapi jako hory a přesto se nezmohli na slovo odporu. S hlavami vraženými mezi rameny posbírali své věci a šli. Odešli bez pozdravu. Vzali s sebou i elfa a jeho psa.

Později v ten večer řekla Jonnimu jeho patnáctiletá sestra Anna, ta mladší: „Ti muži, co tu byli, stopují nějakého neřáda, proto s sebou měli elfa se psem. Nedaleko odsud ztratili stopu. Buď opatrný, Jonni, někde se tady potuluje nebezpečný ork. V Thonnierice těžce zranil kupce."

„Kde se vzal v Thonnierice ork?"

„Byl kupcovým pomocníkem. Měl jeho plnou důvěru. Bodl ho nožem, tak se mu odvděčil. Teď utíká do lesů, ke svým."

Celý další den neměl Jonni stání. Během nekonečného pletí zeleninových záhonů, péče o dobytek a štípání dříví odbíhal k hrnku s dýkou a po kapkách do něj doplňoval vodu. V polovině odpoledne už to nevydržel, do plátýnka sbalil kus chleba a špeku. Z harampádí za stodolou vytáhl veliký nůž, který kdysi jeho otec vybrousil ze zlomené kosy a pak zahodil, protože byl k ničemu. S jídlem i primitivní zbraní se rozběhl podél Žilky.

Doběhl k vodopádku, mlýnek se otáčel v proudu. „Gobline! " zakřičel. „Gobline, jsi tady?"

O kus dál v lese prosvitly pestré barvy tvorečkova oblečení. „Vida, můj malý přítel mne znovu navštívil," řekl goblin, když přišel blíž.

„Přinesl jsem ti jídlo," ukázal Jonni na kámen. „Dám ti ho tam. Nepřibližuj se ke mně."

„Ah, děkuji, Jonni. Nemám už tak hrozný hlad. Víš, zkusil jsem nachytat nějaké ptáky a šlo to. Jako mládě jsem v tom byl dobrý. Jen se mi oškliví jíst je tak... syrové."

Rozložil chléb se špekem na plátýnko a dal se do jídla.

„Včera jsi mi lhal," vyhrkl Jonni.

Goblin zvedl oči. „Možná jsem ti lhal. Já jsem také opatrný. Ale dneska ti lhát nebudu. Už ti věřím."

„Zranil jsi kupce!" obvinil ho Jonni. „Bodl jsi ho nožem!"

Goblin vyskočil na nohy. „Bránil jsem se! Chtěl mě zabít! Chtěl mne okrást o mé peníze!"

„Proč by tě chtěl okrást? Už zase lžeš!"

„Odhalil jsem jejich spiknutí!" křičel rozhořčeně goblin. „Chystali pogrom! Chtěli napadnout všechny gobliny, zwergy i elfy z Thonnieriky, pobít je a vzít jim jejich majetek! Deset let jsem kupci poctivě sloužil a takhle se mi odvděčil! Svoje zlaťáky jsem mu nacpal do krku... v lese jsou mi k ničemu."

„Nevěřím ti!"

„Nevěříš mi? Víš, co královský místodržící chystá? Zorganizoval pogrom a za peníze, které vzal elfům a zwergům vystrojil vojsko, které má jít do lesů a napadnout orky! Vyzbrojuje malé skupinky lidských bojovníků, které pronikají do orčích osad a ničí jejich zásoby potravin!"

„Ty vůbec nejsi goblin. Ty jsi ork!"

„Cožpak já jsem nějaký ork? Orkové jsou silní a vzteklí. Orkům lezou jejich tesáky přes pysky jako kancům. Jenom jediný můj dědeček byl ork, ostatní prarodiče byli čistí goblinové. Co ode mne chceš? Přišel jsi mne urážet?"

„Chci tě varovat. Hledají tě. Stopují tě se psem."

„Ah, promiň, Jonni, jsi ještě dítě. Ty tomu nemůžeš rozumět. Jsem unavený. Jsem unavený a musím jít varovat své bratry. Měj se dobře, Jonni. Pamatuj – ty a já jsme přátelé."

Sebral z plátýnka zbytek jídla a rozběhl se podél Žilky hlouběji do lesa.

Jonni se vrátil k samotě. Pracoval a přemýšlel. Večer, před usnutím, vzal do ruky goblinův amulet a stiskl ho v pěsti. Goblin sice říkal, že v něm není žádná magie, ale co kdyby! Ještě než propadl do spánku, zavěsil si amulet za šňůrku na krk.

Další den se nedělo nic, jen dřevěná dýka v hrnku nabyla výrazného kovového lesku. Jonni čekal, zda se objeví pátrači s elfem a jeho psem, nebo strýc Jacob. Nepřišel nikdo.

Věci se začaly dít až druhý den po tom, co se rozloučil s goblinem. Po poledni pocítil zvláštní neklid. Ten samý neklid zřejmě cítily i sestry a matka, neustále se ohlížely, mluvily jenom polohlasem. Jonni se snažil určit původ svého neklidu a nakonec analyzoval jeho zdroj: slaboučký tepot, ne silnější než tlukot jeho vlastního srdce. V nezřetelném rytmu se chvěla zem, vzduch, stromy i tráva. A pak, krátce před večerem, vrzly dveře a na prahu stanul strýc Garolat.

„Bubny," řekl. „Tohle jsou orčí bubny."

Z vysokého, silného muže se za čtyři měsíce, strávené na lůžku, stala troska. Dlouhé nestříhané vlasy i vousy mu zbělely jako mléko. Jeho oči žhnuly hluboko v lebce potažené pergamenovou kůží. Byl hrozně vychrtlý s shrbený.

Jonni pochopil: ten tepot, který je celý den přiváděl k šílenství, byl zvuk bubnů, jimiž se svolávaly orčí klany.

Strýc se došoural k lavici a nakoukl do hrnku: „Dýka! To je pro tebe, Jonni? Určitě ji budeš potřebovat." Pak už jen mlčel.

Soumrak přišel rychle. Jonni, matka, sestry i starý Fous postávali kolem strýce Garolata, jako by on jediný věděl, co mají dělat. A on to věděl!

„Marienno," řekl do houstnoucí tmy. „Sbal všechno, co můžete unést, ty, chlapec i děvčata. Připrav dobytek. Za svítání vyrazíme do Chawyny... Jonni, jako bych viděl na severu záři. Zkus vylézt na strom, třeba dohlédneš dál."

Osamocený dub měl o kmen opřený žebřík a vyšší větve uzpůsobené ke šplhání. Padesát stop nad zemí byla pozorovatelna. Jonni vylezl nahoru a zadíval se do noci. „Zdá se mi, že na severu někdo rozdělal veliký oheň, strýčku."

„To hoří severní samota. Teď jsme na řadě my."

Měsíc byl v novu a hvězdy zakryté mraky. Strýc Garolat nedovolil zažehnout pochodně a tak museli všechno dělat poslepu. Za nejhlubší tmy, těsně před svítáním, byli připraveni. Dobytek s ohlávkami na krcích podupával a bučel, za trpělivou Malinu připřáhli dvoukolovou káru a na ni naložili strýce. Čekali na rozbřesk, matka i sestry se tiše modlily k Bledé paní.

Jonni si uvědomil, že u lavice pod dubem je v hrnku stále ještě jeho dýka. Rozběhl se pro ni. Poslepu ji nahmatal, vyprostil z řemínku a odcákl z ní tekutinu. Zdála se těžká. Čepel nebyla zvlášť ostrá, zato hrot, který vyzkoušel bříškem palce, jej poranil do krve.

„Jonni," ozval se ze tmy tlumený, úzkostný matčin hlas. „Kde vězíš?" Rozednívalo se.

V řídnoucí tmě se kdesi vzadu, až na hranici lesa, zableskl plamínek. A další. Spojily se a začaly sílit. „Pro Bledou paní! " zaječela matka. Došková střecha stodoly vzplála.

Během chvilky hořela stodola vysokým plamenem. Od ní přicházeli orkové a zdálo se, že vystupují přímo z ohně. Šli jeden za druhým v řídkém zástupu, nevelicí ale rozložití, oblečení v kožených brněních s náramenicemi ze zvířecích lopatkových kostí. Nahou kůži na tvářích i pažích měli šedou, strupatou, zdobenou tetováním. Z odulých pysků jim vzhůru trčely dlouhé zuby jako kančí kly. Řídké vlasy měli na temenech svázané do uzlů. Podobali se přerostlým ropuchám.

První z nich došel ke strakaté krávě a lehkým pohybem šavle jí prořízl krční tepnu. Přisál se k ní a lokal horkou krev, zatímco zvíře úzkostně bučelo. Další ork do něj strčil, chtěl se také napít krve, ale ten první jen ukázal pařátem na stádečko dobytčat. Znamenalo to: *najdi si svou, je jich tu dost.*

Ork tedy chytil za ohlávku ročního býčka, ale než jej mohl seknout přes krk, býček se po něm ohnal a lehce ho nabral rohem. Ork se rozmáchl a ťal ho přes hlavu zubatou šavlí, jednou, dvakrát a pak přes krk. Zvíře zaryčelo bolestí a padlo, ork do něj sekal dál. Jednoruký Fous vedle matky snad udělal nějaký špatný pohyb – v mžiku měl v břiše kamenný hrot kopí. Jiný skřet zaječel a zatočil nad hlavou válečnou palicí, další dobytče padlo.

Během chviličky ležela všechna zvířata na zemi, škubala sebou ve smrtelných křečích, z jejich těl prýštila krev a stoupala pára. Starý Fous se svíjel mezi nimi, jedinou rukou se snažil vytrhnout si z břicha ratiště kopí.

Teď, pochopil Jonni, *teď nás zabijou všechny.*

„To jsou oni, pane," zazněl od hořící stodoly pisklavý hlásek. „To jsou ti, kteří hostili elfa s jeho psem!"

Ten hlásek vytrhl orky z vražedného šílenství. Ucouvli, ale kruh kolem matky, sester a strýce zůstával sevřený. Jonniho, schovaného pod lavicí, si zatím nevšimli.

JANA 199

K pobitým zvířatům se dostavil zadní voj orčího oddílu – starý skřet v pomačkané železné zbroji, která nejspíš kdysi patřila nějakému zwergovi. Tvář měl zbrázděnou vráskami, porostlou řídkými bílými vousisky, jeden kel uražený. Vedle něho rázoval Jonniho goblin v městském oblečení – potrhaném, špinavém, ale pořád ještě pestrém.

Starý ork, zřejmě *sačem*, klanový náčelník, se postavil před skupinku lidí a oslovil je: „Přišli jste do našeho lesa. Mysleli jste, že nás vyženete. Ale my zabijeme vás."

Byl to jakýsi rituál. *Sačemovi* nestačilo, že lidé budou mrtví, chtěl je před smrtí zastrašit, pokořit, vzít jim duši.

Strýc Garolat sklouzl z káry a opřel se o Jonniho starší sestru. „Znám tě, Ogürö-hoku, a ty znáš mne," zachraptěl. „Byl jsem hostem ve tvé vesnici. Ty se nikdy nesnížíš k tomu, abys zabíjel ženy a děti."

„Nikdy jsem to nedělal," pokývl *sačem* obrovskou lysou hlavou. „Teprve se to učím."

„Tady hostili toho elfa s pekelným psem, pane!" zaječel goblin znovu. „To oni vyslali do lesa komando!"

Ať se stalo cokoliv, bylo zřejmé, že skupina dobrodruhů, která se tu před třemi dny zastavila, způsobila orkům potíže. Jenže Jonni to nechápal, neposlouchal goblinovo nenávistné vřískání. Vzpomněl si jen na to, co mu skřítek řekl na rozloučenou: *ty a já jsme přátelé*.

„Gobline!" vykřikl.

Nějací orkové ho vytáhli z úkrytu pod lavicí a hodili na prostranství. „Gobline," drmolil chlapec, „To jsem já, Jonni!"

„Ty znáš to dítě?" zeptal se *sačem* goblina. Ačkoliv se mezi sebou orkové dorozumívali jakýmsi prasečím chrochtáním, *sačem* a goblin používali obecnou řeč, nejspíš proto, aby jim jejich oběti rozuměly.

„Nenávidím všechny lidi," vyjekl goblin. „Nenávidím je!"

„Tak ho zabij!" ukázal *sačem* na Jonniho.

„Cože?" podíval se po něm goblin zděšeně.

„Zabij ho!" přikázal mu starý skřet.

Goblin se zapotácel, jako by dostal ránu. Ale pak se přece jen vzchopil a vytáhl zpod pláštíku bohatě zdobenou zbraň, něco mezi dýkou a kordíkem. Zamával jí ve vzduchu: „Tímhle jsem zabil kupce Jarma Protera!"

„Tak zabij i to dítě!"

Goblin udělal pár kroků k Jonnimu a nešikovně, shora, máchl zbraní. Jonni byl téměř bez sebe, ohromený, nechápal, co se děje. Instinktivně uhnul, ostří mu roztrhlo rukáv a na haleně se objevila krev. Uvědomil si, že v ruce stále svírá jílec dětské dýky.

Mávl jí, čepel se kovově zaleskla v záři požáru. Orkové zavyli nadšením.

Goblin uskočil. „Já jsem Kairö-chat z klanu Joggu!" zavřískl. „Zabiju tě, lidské dítě!"

Skočil po Jonnim, ale ne dost blízko a hned zase ucukl. Udělal další opatrný výpad. Jonni stál a napřahoval dýku před sebe. Pak popošel dva krůčky ke goblinovi a ten uskočil co nejdál od něj. Narazil na hradbu orčích bojovníků a ti ho hodili zase dopředu. Přistál na zemi kus od Jonniho a máchl kordíkem po jeho nohách.

Orkové řvou, povzbuzují svého bojovníka. Bojovníka? Goblin k nim patří jen zčásti a připadá jim směšný. Někteří raději povzbuzují Jonniho, pokřikují na něj slova v obecné řeči, zkomolená k nepoznání.

„Jdi po něm, Jonni," vzkřikne strýc Garolat. „Jdi po něm, než je to přestane bavit. Pokud ho dostaneš, tak máme šanci–"

Sačem jen kývne prstem, jeden z orků mávne bojovým kladivem a roztříští strýci hlavu. Matka i sestry zaječí hrůzou.

Jonni necítí nic, ani strach, ani bolest, ani nenávist. Skočí vpřed, dýku v natažené ruce, hrot míří na goblina. Orkové řvou.

Jak skočil, cosi ho udeřilo do prsou. Hvězdný kámen. Goblinův dar.

Strhne amulet ze šíje, sevře šňůrku v levé pěsti a roztočí kámen nad hlavou. Švihne jím po goblinovi jako maličkým řemdihem, jednou, dvakrát. Podruhé udeří kámen do goblinovy skráně.

Goblin po něm hrábne a chytí šňůrku do prstů. V té chvíli Jonni bodne.

Goblin vydá bublavý zvuk, sesune se na zem. Leží na břiše, jeho tělíčko se zachvívá v křeči, šíří se zpod něj temná skvrna.

Orkové ztichnou.

„Jděte," mávne *sačem* pařátem směrem ke stezce, směřující k opevněné hraničářské osadě Chawyna. „Jděte!"

Jonni chytí matku za ruku, táhne ji ke stezce. Strká ji, postrkuje sestry. Žena a dívky se přece jen proberou ze šoku a pochopí, že jsou volné.

Nechali je jít.

Nechali je odejít a nikdo je nepronásledoval.

ilustrace Jana Žižková

Dočetli jste vítěznou povídku letošního ročníku soutěže *O železnou rukavici lorda Trollslayera*. Spolu se čtrnácti dalšími oceněnými povídkami ji naleznete ve sbírce *Drakobijci*, kterou si můžete objednat i prostřednictvím zásilkové služby ALTARu.

Po Kalevale

2. část

Tomáš Prokůpek

Dalším významným dílem inspirovaným Kalevalou je

LOTYŠSKÝ EPOS LÁČPLÉSIS

Dějiny baltských Lotyšů byly podobně svízelné jako dějiny sousedních Estonců – ve 13. století ovládli lotyšské území němečtí křižáci, po Livonských válkách v 16. století si je rozdělilo Polsko, Dánsko a Švédsko, od 18. století spadalo Lotyšsko pod carské Rusko a po krátkém vydechnutí mezi světovými válkami až donedávna nedobrovolně tvořilo jednu ze svazových socialistických republik. Kalevala i Kalevipoeg proto jako demonstrace svébytnosti malého národa naplnily zdejší obrozence nadšením, nicméně ke konkrétnímu literárnímu činu došlo v Lotyšsku poněkud později. Odhodlal se k němu básník Andrejs Pumpurs (1841–1902), který nad eposem strávil 14 let a dokončil jej až roku 1888. V lotyšské lidové slovesnosti se podobně jako u nás nedochovaly žádné hrdinské zpěvy, proto vycházel z pohádek a lidových písní. Jeho autorský podíl je díky tomu ještě větší než Kreutzwaldův a ještě výraznější je i romanticko-vlastenecký náboj díla. Přesto se epos stal základním kamenem lotyšské literatury a Láčplésis je dodnes s plnou vážností vnímán jako lotyšský národní hrdina.

OBSAH EPOSU LÁČPLÉSIS

Láčplésis byl lidmi nalezen jako nemluvně, právě když jej kojila jeho medvědí matka. Po ní zdědil medvědí uši, v nichž se ukrývala jeho nevěřitelná síla. Chlapcovy výchovy se ujal kníže Lielvárds, protože poznal, že se jedná o vyvolené dítě; až do jeho dospělosti mu však jeho původ i poslání tajil. Když se ale spolu jednou toulali po lese, vyřítil se na ně z houští medvěd. Starý kníže myslel, že už bije jeho poslední hodina.

Leč mládec přiběhl dlouhými skoky,
odvážně popadl zuřivé zvíře
za obě čelisti strašlivé mordy
a roztrh jak jehňátko medvědí tlamu.

Tehdy kníže svému svěřenci vyjevil příčiny jeho nadlidské síly a zároveň mu prozradil, že jej vybrali bohové, aby stanul v čele lotyšského lidu v temných dobách, jež se rychle blíží. Poté mu věnoval skvělou zbroj a poslal jej k moudrému knížeti Burtnieksovi, aby se zde na svou budoucí roli připravil.

Po prvním dni cesty se hrdina zastavil u vladyky Aizkrauklise. Nějaký čas zde zůstal, protože jej okouzlila vladykova spanilá dcera Spídala. Záhy ale pojal podezření, že je čarodějnice, a rozhodl se, že si své podezření musí ověřit. Vypátral, že Spídala každou půlnoc kamsi odlétá na dutém kmeni, a tak se do něj ukryl. Dívka zamířila do Čertovy strže, kde se s dalšími jedenácti čarodějkami sešla v jeskyni u ošklivé babice. Láčplésis je z úkrytu pozoroval, a tak byl svědkem toho, jak se svlékly, ozdobily šperky a pak obcovaly s přivolanými jódsy (běsy). To nejhorší však mělo teprve přijít. V jeskyni se náhle objevil Kangars, mezi lidem velice vážený žrec, a slavnostně přísahal knížeti jódsů Líkcepursovi, že bude plně podporovat zlo, které se na Lotyšsko valí ze západu. Pobouřený hrdina se ukryl zpět do klády, ale jeho přítomnost neunikla ošklivé babici. Přikázala Spídale, aby jej cestou zpět zahubila, a čarodějka jej svrhla do hluboké tůně v řece Daugavě. Naštěstí zde sídlila dobrá víla Stabradze, která Láčplésise zachránila.

Ve vílině domově se Láčplésis, zatímco se zotavoval, zamiloval do rusovlasé dívky Laimdoty, která u Stabradze právě pobývala na návštěvě. Proto se mu do odchodu příliš nechtělo, leč nebylo zbytí. Víla mu na rozloučenou věnovala čarovné zrcátko jako zbraň proti zlým silám. Hrdina pokračoval v cestě, spřátelil se se silákem Koknesisem a společně dorazili do Burtnieksova sídla. Mezitím Spídala varovala Kangarse, že Láčplésis ví o jeho zradě. Žrec se rozhodl, že proti sobě poštve Lotyše a Estonce a tím přinutí Láčplésise, aby se utkal s estonským obrem, který jej zahubí.

Láčplésis a Koknesis se pilně vzdělávali z Burtnieksových svitků. Pronikli do tajů vedení bitev, ale dočetli se i o stvoření světa bohy a příchodu prvních Lotyšů do jejich země pod vedením hromovládce Pérkonse. Navíc se ukázalo, že Laimdota je

Burtnieksova dcera, takže studium pro Láčplésise nebylo zdaleka tak úmorné, jak by se mohlo zdát. Idylu rozmetala až zpráva, že pohraniční kopce plení estonský obr Kalapusis (čitelný odkaz na Kalevipoega). Hrdina se vypravil s obrem utkat, zatímco Laimdotin otec s Koknesisem začali dávat dohromady vojsko proti Estoncům. Medvědouchý hrdina obra přemohl, daroval mu však život a společně zabránili bitvě mezi oběma národy.

Po návratu z výpravy objevil Láčplésis v knížecí knihovně tajné dveře. Po dlouhém sestupu temnotou se ocitl v překrásném zámku potopeném na dně jezera. Při bloumání jeho sály se nečekaně setkal s Laimdotou a využil této příležitosti, aby jí vyznal svou lásku. Dívka mu prozradila, že i ona jej miluje, ale že je jí souzeno stát se ženou pouze toho, kdo v zámku přečká jednu noc. Potom odešla a hrdina zůstal v tajemném zámku sám, odhodlaný její podmínku splnit. Sotva odbila půlnoc, zaútočil na Láčplésise nestvůrný umrlec. Hrdina s ním zatočil, vzápětí však na něj čekalo druhé kolo:

Vtom se dveře s rachocením
znova prudce otevřely:
Spídala se objevila,
za ní smečka černých chlapů.
Každý držel ve svých spárech
velké rozžhavené vidle.

S pomocí Stabradzina zrcátka si však hrdina poradil i s nimi. Na třetí kolo už to nevypadalo, a tak se Láčplésis uložil ke spánku. Ráno překvapeně zjistil, že se mezitím zámek vynořil nad hladinu.

Svatbě Láčplésise a Laimdoty už nestálo nic v cestě, těsně před obřadem však došlo k pohromě. Při oslavě svátku Vélů, duší zemřelých, Burtnieksova dcera zmizela a s ní i Koknesis. Tou dobou přemluvil německý kněz Ditrich vládce Lívů (ugrofinského kmene žijícího na pobřeží Lotyšska) Kaupa, aby směl Řád německých rytířů na jeho území postavit město. Slíbil mu, že mu za to ukáže bohatá německá města a seznámí jej s papežem. Jejich koráb vyplul ráno po noci Vélů. Těsně po tom, co zvednul kotvy, dorazil do přístavu rozzuřený Láčplésis. Tušil, že jeho žena a přítel byli uneseni, nicméně v něm hlodal červík podezření, jestli ho spolu nezradili. Když mu ale německá loď unikla, nezbylo mu, než se v nejistotě vrátit domů. Jednoho dne pak odsud zmizel stejně záhadně, jako jeho blízcí.

Papež vlídně přijal Kaupa, pasoval jej na rytíře a slíbil mu, že přijetím křesťanství dosáhnou jeho lidé velké blaženosti. Ti však mezitím byli přinuceni stavět kamenné město Rigu, z níž pak křižáci násilně křtili a zotročovali místní obyvatele. I Laimdotin osud byl krušný. V noci zasvěcené Vélům se Spídala proměnila v ducha dívčiny matky a vylákala ji ven, kde už na ni číhali čarodějčini společníci.

Násilím ji odvlekli na koráb, odvezli do Německa a zde zavřeli do kláštera. Tam Laimdotu přesvědčovali, aby se vzdala svých bohů a přijala křesťanství. Představená kláštera vyhrožovala, že ji jinak přenechá svému chlípnému synovci, ale dívka se nedala zlomit. Proto abatyše své hrozby nakonec naplnila a dovolila, aby synovec se svými kumpány Laimdotu unesl. V poslední chvíli se však objevil Koknesis, darebáky pobil a dívku zachránil. Potom jí povyprávěl, že ho Kangars vylákal na Ditrichův koráb, tam ho opil vínem, a když se Koknesis probudil, země už ležela v nedohlednu. O tom, že je dívka v Německu, se dověděl čirou náhodou, ale v pravý čas.

Mezitím už plul do Německa i Láčplésis. Bouře však jeho loď zahnala Severním mořem až do ledové říše bohyně Ziemelmeity. Ta plavce na svém ostrově pohostila a pak jim poradila cestu zpět. Zde na ně však čekala řada nástrah. Loď se nejprve dostala k ostrovu sumpurnů, oblud s psími hlavami. Láčplésis a několik námořníků se vydali na lov sobů, sumpurnové je napadli a jen medvědouchému hrdinovi se podařilo uniknout. Během další plavby proudy zanesly loď až na samý okraj světa:

Dokořán tam její brány
do nebes i do pekel.
Děti Pékonse tam taví
zlato v žhavých kovárnách,
v světlých hájích dcery Slunce
češou zlatá jablka.

Minuli ostrov s diamantovou horou a nakonec dospěli k překrásnému ostrovu, před nímž jej Ziemelmeita varovala. Dřív než si to však plavci uvědomili, dostali se do kouzelné moci ostrova a ten jejich loď k sobě přitáhl. U břehu se kolébalo mnoho dalších lodí, jejich osazenstvo však leželo na palubách bez pohybu. Na břehu stálo zvláštní stavení, v němž nebylo ani živáčka, zato v něm čekala přichystána náramná hostina. Námořníci se do ní okamžitě pustili, ale Láčplésis se raději postavil na hlídku.

O půlnoci se náhle zjevil trojhlavý jóds na koni. Zaútočil na hrdinu, první ranou ho zarazil po kolena do země, ale pak neodolal jeho medvědí síle. Druhou noc se vše opakovalo, jóds měl šest hlav, zarazil Láčplésise do země až po kyčle, ale nakonec mu stejně podlehl. Třetí noc požádal hrdina námořníky, aby nešli spát, a až se voda v číši promění v krev, aby mu přinesli jeho čarovné zrcátko. Jóds, který se vynořil o půlnoci z temnoty, měl devět hlav. První ranou zarazil Láčplésise do země po pás, ale přišel při tom o tři hlavy. Druhou ranou jej zarazil až po ramena, avšak další tři jeho hlavy se skutálely na zem. Nakonec mu zbývala pouze jediná hlava, ale medvědí syn už umdléval k smrti. Marně volal na své druhy, a tak vrhl na stavení svou palici. Tím spáče probudil, ti v poslední chvíli přiběhli a nastavili jódsovi zrcátko. Netvor v něm spatřil hromovládce Pérkonse a zcepeněl.

Ještě však nebyl všemu konec. Na ostrově se ukrývala ošklivá babice, matka tří jódsů, a Spídala. Obě čarodějnice změnily podobu, aby Láčplésisovi unikly, nicméně ten jejich kouzla prohlédl. Babici zabil a kající se Spídalu nakonec ušetřil, třebaže ji příliš nedůvěřoval. Mladá čarodějka na důkaz své nápravy zlomila kouzlo ostrova a odčarovala námořníky na ostatních korábech. K Láčplésisově neskonalé radosti se ukázalo, že na jednom z nich pluli i Laimdota a Koknesis, kteří se vraceli do vlasti. A aby toho nebylo málo a jediné oko nemohlo zůstat suché, zahořel Koknesis láskou ke Spídale, která snaživě sekala dobrotu.

Oba páry se vrátili do lotyšské země právě na oslavu letního slunovratu. Všechen lid se sešel na posvátném Modrém vrchu. Zatímco mladí dováděli, stařešinové rokovali. A že měli o čem. Cizáci zle řádili na pobřeží mezi Lívy, čím dál častěji pronikali do vnitrozemí a dobyli už mnohé lotyšské hrady. Vladykové se jednohlasně shodli na nutnosti postavit proti nim vojsko a za jeho vůdce bez váhání zvolili Láčplésise. Oba hrdinové se ještě stačili oženit se svými láskami a pak už museli odkvačit do války. Pod Láčplésisovým vedením se shromáždili všichni lotyšští mužové, kteří unesli zbraň, a smetli Němce z dobytého území s výjimkou opevněné Rigy:

Panika a hrůza všude zachvátila cizáky,
před lotyšským bájným rekem utíkali do Rigy,
v kamenných a tlustých hradbách hledali tam záchranu.

Rižský biskup povolal posily, leč všem bylo jasné, že dokud bude vůdce Lotyšů živ, nemohou řádoví rytíři zvítězit. Tehdy proradný Kangars cizákům prozradil, že se Láčplésisova síla skrývá v jeho uších. Proto biskup povolal Černého rytíře, krutého muže bez svědomí, jehož chránila kouzla jeho matky čarodějnice.

Láčplésis zatím šťastně žil s Laimdotou na svém zámku nad jezerem. Biskup za ním pod vedením Kaupa vyslal družinu, v níž byl i Černý rytíř. Kaupo se před medvědouchým hrdinou ohánět tím, že přichází jednat o uzavření míru, a tak jej i jeho družinu Láčplésis přátelsky přijal ve svém sídle a na jejich počest uspořádal turnaj. Ze všech zápasů nakonec vítězně vyšel Černý rytíř, který začal pyšně vyzývat i svého hostitele. Láčplésis se zdráhal, ale když se mu Černý rytíř vysmíval, neměl na vybranou. Cizákovi se podařilo utnout hrdinovi jeho medvědí uši, Láčplésis se rozzuřil a svrhl svého soka ze srázu vedle zámku. Černému rytíři se však podařilo stáhnout svého přemožitele s sebou. Oba se zřítili do propasti a Laimdotě puklo žalem srdce.

Brzy nato se celá země ocitla v područí Němců. Dodnes však lidé mohou čas od času vidět, jak spolu na rozvalinách Láčplésisova zámku o půlnoci bojují dvě postavy. Pokaždé se nakonec obě dvě zřítí do propasti, ale jednou přijde den, kdy se dolů zřítí pouze Černý rytíř. Tehdy se Lotyšsko s konečnou platností dočká svobody.

Z domova

Společenstvo J. R. R. Tolkiena

vyhlašuje literární a kreslířskou soutěž

O lahvičku miruvoru

Podmínky soutěže:
– do soutěže se přijímají příspěvky v kategoriích: *próza*, *poesie* a *kresba*
– od každého díla stačí jeden exemplář – kresby mohou být xeroxované, avšak sám tvůrce musí zvážit, nakolik jim kopírování uškodilo
– práce napsané nečitelně budou ze soutěže vyřazeny
– musí se jednat o dosud nepublikovaná díla
– všechna musí být přímo nebo zprostředkovaně inspirována dílem J. R. R. Tolkiena
– rozsah není omezen
– organizátoři si vyhrazují právo uveřejnit vítězné příspěvky ve svých fanzinech

Uzávěrka soutěže je **31. ledna 2000**.
Příspěvky posílejte na adresu: **Lucka Šipkovská, Žerotínova 48, Praha 3 - Žižkov, 130 00**.
O výsledcích a místě vyhlášení budete včas informováni.

Za Společenstvo JRRT
Michael Bronec

Cena Karla Čapka 2000

Prezident, Rada ČS fandomu a organizátoři Parconu vyhlašují 18. ročník literární soutěže *O cenu Karla Čapka*. Délka, počet a forma soutěžních textů nejsou omezeny, jejich rozřazení do jednotlivých kategorií provede porota po uzávěrce soutěže. Všechny práce však musí splňovat tyto podmínky:

– půjde o dosud nepublikované práce

– budou napsány v českém nebo slovenském jazyce

– budou napsány na stroji nebo vytištěny kvalitní počítačovou tiskárnou normovaným strojopisem, tj. 30 řádků na stránku, po 60 úhozech na řádku

– budou zaslány v originále a třech kopiích, tedy celkem ve čtyřech exemplářích

– soutěž je anonymní, proto k zásilce připojte zalepenou obálku obsahující tyto údaje: jméno, adresa, rodné číslo, seznam zaslaných prací a účast v dosavadních ročnících CKČ; usnadníte nám práci s přípravou sborníku *Mlok*, pokud připojíte disketu s daným textem ve formátu 602

Uzávěrka soutěže je již **30. listopadu 1999**

Příspěvky posílejte na adresu: **Michael Bronec, Horáčkova 1208, Praha 4, 140 00.**

Pokud nechcete podporovat poštovní úřad, můžete své práce doručit osobně na adresu Knihkupectví a antikvariát, Čáslavská 15, 130 00, Praha 3, a to v pracovní dny od 9.00 do 18.00 a v sobotu dopoledne.

Organizátoři Parconu 2000 si vyhrazují právo použít soutěžní práce ve sborníku, který vydají u příležitosti vyhlášení výsledků tohoto ročníku soutěže na Parconu 2000 v Šumperku.

Zdeněk Rampas - prezident
Michael Bronec - administrátor

autor: **Bohuslav Pučan**

autor: **Michal Bretšnajdr**

autor: **Pavel Renčín**

autor: **Jaroslav Gerec**

Jeskyně

Čas cest

aneb Tajemství rozvalin Oradea

Vítězslav Beran

Úvod

Doporučuji PJ, aby si celý příběh pečlivě přečetl a zažil si veškeré okolnosti. Kurzíva označuje text, který by měl být interpretován hráčům. Jinak záleží na PJ, které další informace jim zpřístupní. Pokud je v textu „postavy by měly resp. neměly něco udělat" znamená to, že pokud postavy to či ono udělají resp. neudělají měl by to PJ ocenit přičtením resp. odečtením zkušeností.

Při popisu měst a postav nebude na škodu, když PJ přidá něco z vlastních zkušeností. Neměl by však radikálně měnit charakter postav ani jejich hlavní úlohu v celém dění.

„No no, chvilka čekání ještě nikoho nezabila", brání se právě příchozí poslední z vás vašim vyčítavým pohledům. Teď už v plném počtu objednáváte (počet hráčů) *medovin a předháníte se ve vyprávění nových příhod. Tento stůl, který je tu každý měsíc jen pro vás, byl svědkem nejednoho začátku nějaké té dobrodružné výpravy. Prostě někdy je nutný vodsud vypadnout a někam vyrazit.*

„Tak, tady je ta medovinka" hlásí krčmář a významně na vás pomrkává. „Co byste řekli menšímu kšeftíku? Kdybyste chtěli, něco bych tu pro vás měl."

„Platim!" přerušil nabídku nějakej uspěchanej platič.

„Momentíček, pánové" omlouvá se hospodský a batolí se pryč. Ještě jste se ani nenapili a už je nazpět. Celý rozrušený ze sebe sype: „Byl tady takovej řízek, celej potrhanej, no bída hrozná. A pak ten jeho kukuč. Byl tak zoufalej. Až jsem měl z toho špatný spaní. Vůbec se tady nezdržel. Jen sem vtrhl a ptal se po nějakejch ranařích. Hned jsem si na vás vzpomněl. Řek sem mu, že byste se tady mohli dneska ukázat. Zapřísahal mě, abych se vo něm jinak nikomu nezmiňoval. Vypadal, že má hroznej strach. De vo nějaký vopuštěný pokladnice nebo co, prej to aji dost hodí" a jasným gestem ruky naznačuje, že by v případě úspěchu ocenil vaši štědrost.

Ani několik medovin, co jste už jistě stihli stáhnout, vám nemůže zabránit si všimnout nenápadného chlapíka, který právě o něčem diskutuje s krčmářem u pultu. Podle popisu odhadujete, že jde o očekávanou osobu. A když na vás hospodský několikrát ukáže, je po pochybnostech.

„Carianti, Tarbes Carianti." [čti karianty], *představuje se nově příchozí. Je dost nervózní a pořád se rozhlíží. I přes jeho stáří dává jeho svižná chůze a přímé držení těla tušit přinejmenším dobrou fyzičku. Má rozedraný a na mnoha místech krvavý šat, i když se to podobá spíše hadrám, vyzáblý zarudlý obličej a úplně dodřené ruce. Ještě nezahojené šrámy na obličeji jasně vypovídají o pohnutosti jeho posledních dnů. A ostrý lidský zápach, který ho doprovází, odhadujete tak na deset let nemytí.*

„Až zjistíte, o čem s váma chcu mluvit, tak pochopíte, proč jdu hned k věci. Čítám, že ctěná ouška pánů jistě měla tu čest slyšeti o Oradeu." Matně si vzpomínáte na nějaké povídačky o krásném a bohatém městě, které záhadně ukončilo své slavné bytí. „No tak jestli ne, tak vězte, že to bylo sakriš bohatý a prosperující město, který bylo dost hanebně zničeno. Naštěstí jeho obyvatelé měli čas město opustit, takže se skoro nikomu nic nestalo. A i když si většinu bohactví odnesli, ňákej ten ukrytej nebo zasypanej poklad tam furt leží. Já sám vím aspoň o čtyřech. Problém je v tom, že nejsu jedinej, kdo má zájem, aby mu ty poklady říkaly pane. Jenže 'oni' to táhnou vždycky tak ve třech, takže pro sólokapra tam není moc bezpečno. Když vás ale tak pozoruju, řek bych, že s váma by bylo určitě bezpečněj. Pokud jde o váš podíl, dostanete dvě třetiny z nalezenýho pokladu. Takže...?"

Na otázky typu: *„Co ten váš vzhled?"* nebo *„Čeho se tak bojíte?"* odpoví: *„Jak říkám, chtěl jsem to zmáknout sám, ale ti vostatní lovci pokladů dělají tak ve dvou nebo ve třech, takže jsem to nedávno málem nerozchodil. Naštěstí jsem se včas zdejch, jenomže nic z toho. Když pudem všichni, tak to máme na háku."*

Jinak na další otázky odpovídá spíše vyhýbavě nebo se ohání tím, že co věděl, to řekl. Jestliže bude mít některý hráč odůvodněné pochybnosti o pravdivosti Cariantiho slov, mělo by to být oceněno nějakou tou zkušeností.

„Udělali jste dobře, je to zlatej důl" a očividně se mu ulevilo. „Poslední problémek je, že máme mizerně málo času. Tyhle informace o novejch pokladech nemám jen já. Před dvouma dnama už dvě skupinky vyrazily a možná půjde ještě jedna třetí. Znám dobrou cestu, takže bysme je ještě mohli předhonit. Musíme ale vyrazit už zejtra hodně brzy."

V rychlosti jste probrali ještě nějaké drobnosti ohledně vybavení a rozloučili jste se. „Takže zejtra za úsvitu." zopakoval Carianti, položil na stůl dva měďáky za medovinu a rychle se vytratil. Myšlenky na balení a přípravy vás donutily moc neotálet, zaplatit a jít se nachystat. Poděkovali jste šenkýři za dobrou medovinu, za stůl a za kšeft, slíbili jste mu nějakou tu odměnu a vytratili jste se do jasné, měsícem prozářené noci. Moc jste toho nenaspali a ještě před rozbřeskem jste se všichni sešli. Ranní chlad vám nemohl zabránit ve vtipkování a v dobré náladě. Při pomyšlení na vůni trávy a vlhkého listí, na nové kraje a města a na večerní ohně a ranní koupele se vám začínala vařit krev. Těžké torny lehknou a nebrání vám v rychlé chůzi, takže když vám první paprsky rudě vycházejícího slunce poprvé dopadnou na tvář, máte už pěkný kus cesty za sebou. Míříte k východu. Na nějaké větší zastávky není čas, jen jdete a jdete.

Carianti je skutečný znalec těchto krajů a neustále si zkracuje cestu po různých pěšinkách a cestičkách. Cesta ubíhá rychle, a protože vždycky jdete dlouho do noci, již čtvrtého dne navečer dorážíte k cíly. Stojíte na široké vyvýšené planině před rozbořenými branami města.

„Oradeo" vzdychl Tarbes, „ta jeho barevnost a rozmanitost." Zhluboka natáhl vzduch do plic a zahleděl se někam do dálky. Měl pravdu, ani desítky let nezbavily Oradeo vznešenosti. Stromy a keře, které teď rostly všude mezi rozvalinami ještě umocňovaly jeho nádheru.

Z rozjímání nad krásami města vás Tarbes brzy vytrhl: „Fakt nemáme čas, musíme jít. Poslouchejte. Půjdeme teď velice nebezpečným pásmem. Je pro vás životně důležité, abyste se teď naprosto přesně řídili mými radami. Oradeo nezpustošili lidé, ale síly ne zrovna z tohoto světa. Nutně potřebuju vaši pomoc a nemůžu si dovolit riskovat. Proto ta léčka. Omlouvám se, že vám nedávám na výběr, ale teď už není cesta zpět. Musíme pokračovat, jít těsně za sebou a šlapat přesně tam, kam šlape ten před vámi. Nesmíme se zastavovat. Musíme jít!"

To, že není něco v pořádku, jste už zjistili sami. Ne, že byste věděli co, ale je to podivné.

Při čtení následujícího odstavce s popisem cesty si PJ několikrát hodí k10. Jde pouze o zdůraznění nejistoty při přechodu.

Vyrážíte. Občas si všimnete divného pohybu. Něco jako tetelící se vzduch ve tvaru člověka. Není vám z toho moc veselo. Carianti vyrazil a nasadil takové tempo, že máte

co dělat, abyste mu stačili. Vešli jste mezi rozvaliny. Jdete různými, uličkami průchody a často měníte směr. Už se úplně setmělo, a tak vám dá hodně práce hlídat šlépěje předchozího. Máte velice emotivní náladu. Tělem se vám rozlévají vlny horka, a pak zase chladu, myslíte na věci, na které moc často nemyslíte. Po čtvrt hodině tohoto vyčerpávajícího pochodu se vám zdá, že domy jsou méně pobořené, a po chvíli dokonce začnou být domy obydlené. Vyšli jste z jedné temné uličky na osvětlenou dlážděnou ulic plnou večerního ruchu a vůně medoviny a pečeného masa. Carianti nezastavuje, spíše ještě přidává do kroku. Doslova prolétáte městem, a až hodný kus za branami města Tarbes zpomaluje a schází z cesty. Zastavuje na malém paloučku kus od cesty. Pomalu se vám dech zklidňuje na mysl vám přicházejí různé otázky.

Následující odstavec by měl být hráčům přečten pouze jednou. Ať PJ dostatečně vygraduje Cariantiho slova před jeho zmizením.

„Dlužím vám omluvu a vysvětlení. Myslím, že bysme se na to mohli posadit." Pomalu si sednul a udělal si pohodlí. Se změnou situace si nemůžete nevšimnout změny v Cariantyho chování a mluvě. „Bohužel, nejde ani o zlato a ani o poklady. Jde o mnohem vážnější věci a není vůbec čas. Určitě jste si při průchodu městem všimli něčeho divného. Té změny. Tušíte správně, jsme trochu jinde, než by se dalo čekat. Prošli jsme po tak zvaném Přechodu do jiné části vašeho světa. Něco o Přechodu a o tomto i vašem světě vám řeknu později. Napřed snad..." Nedořekl. Jeho tělem projela křeč. Vymrštil se a rozhodil rukama. Začal se třást.

„Sakra. Nečekal sem, že si mě najdou tak rychle. Poslouchejte! Nuero Sussari chystá přes Oradeo útok na vaše města Země. Běžte do Eraklionu a vyhledejte Logroña. Musíte najít 'Čas cest'. Buďte opatrní, Sussari vás bude hledat. Není čas!" Celý se kroutil, jako kdyby ho nějaká neviditelná síla držela za ruce a bolestivě ho napínala. Pak začal něco drmolit, vytrhl se levou rukou z neviditelného držení. Začal s ní opisovat velký kruh, který stále zmenšoval, až se mu ruka zastavila. Křečovitě ji sevřel v pěst přičemž nepřestával stále něco mumlat. Najednou mu začala vycházet z břicha slabá záře, která sílila a sílila a Carianti v ní začal pomalu mizet. Během zlomku vteřiny záře zmizela. Uvědomili jste si, že vám hučí v uších a máte napnutý každý sval v těle. Pak se vše zklidnilo a na mýtině se rozprostřela tma a ticho.

Lidé, města, legendy a ostatní pojmy

Wiluna

Stejné město jako Oradeo, jen s tím rozdílem, že nebylo zničeno.

Překrásné město z bílého kamene, plné parků, rozsáhlých sídel a zámeckých domů. Cesty jsou lemovány alejemi okrasných stromů a ozdobných pouličních lamp.

Krčma střídá krčmu, tržiště střídá tržiště. Nepřeberná řemeslná různorodost, jež na sebe upoutává nápadnými vývěsními štíty, se zde nenásilně prolíná s umělecky zpracovanými domy a paláci. Sem tam nějaká větší hospoda nebo hotel. Vysoké hlásné věže a široká jezírka na říčce, která protéká městem. Několik kostelů a kaplí a malý klášter.

O Oradeu zde samozřejmě nikdo nic neví. Pouze vládce města ví něco o obchodování s Oradeem. K němu se však postavy dostanou jen stěží.

Eraklion

Hlavní město této země leží jižně, asi 4 dny cesty koňmo (asi 270 km), *od Wiluny. Eraklion je sídlem krále Tamrida IV. a jeho správce Nuera Sussariho. Stáří tohoto obrovského kamenného města přesahuje hranici tisíciletí. Eraklion je na první pohled vojenské město. Dvojité hradby, nespočetné množství strážných věží a bašt, plno vojenských sídel a na vyvýšeném místě hrad. Mohutná vlhká stavba zdobená katapulty a balistami, s několika vysokými věžemi, kde se třepotají vlajky země, města a krále Tamrida IV.*

Střed města, dokonale chráněn dvojitou hradbou, byl časem pozměněn, čímž vznikl důmyslný systém staveb, sloužících jako další hradby a zároveň jako využitelné prostory v případě napadení města. Za branami hradeb pak vyrostlo město, kde žije větší část obyvatelstva, jež je sice také obehnáno hradbou, ale spíše symbolickou.

Ve vlhkých ulicích je cítit hniloba a krysy. Špinavé hospody plné společensky unavených vojáků a nepříjemných hospodských. Na kapacity města je tady až moc lidí, především různých vojáků a bojovníků.

Král nehraje v příběhu a v celkovém dění žádnou významnou roli. Je to postavička zcela pod vlivem Sussariho. Ve městě se shromažďuje část vojska, která by se měla za několik dní vydat směrem na Wilunu. Město je plné tajných chodeb a různých tunelů. Vše je propojeno v jeden komplex s místní kanalizací.

Čas cest

Když začal Tarbes Carianti hlouběji poznávat Přechod, rozhodl se svoje poznatky sepsat. Z již existujících záznamů a pozorování, které sepsal dříve na svých cestách Přechodem, začal psát knihu Čas cest. Do té se mu podařilo zachytit alespoň některé zákonitosti a příznaky Přechodu. Největší důraz je kladen na dynamické chování přechodu. Jeho lunární a časové závislosti, příznaky a znamení spojnic a časovou stálost respektive nestálost. Jsou tam uvedeny popisy některých spojnic, kdy a kde se vyskytují, jejich příznaky a rychlost jejich pohybu a zániku. Je tam i mnoho zobecněných popisů, které mohou sloužit k použití i ještě neobjevených spojnic. (podrobněji v Zákonech Přechodu)

Carianti uvádí, že toto dílo je nemožné dokončit z důvodu složitosti a nevyzpytatelnosti Přechodu.

Čas cest je z třetiny popsaná kniha v kožených deskách s vyrytým názvem „Čas cest".

Carianti Tarbes

Objevitel Přechodu. Když ještě Přechod nebyl znám, putoval po okolí Oradea, což ještě byla malá osada srubů, kde sbíral různé rostliny. Zajímal se spíše o alchimystickou vědu a čarodějnictví. Hledal předměty a rostliny síly.

Postupem času začal pozorovat zajímavé jevy dějící se v okolí Oradea. Cariantimu se podařilo najít průchodné stezky, naučil se vidět jejich příznaky a nakonec i samotné spojnice přechodu. Jako první začal zkoumat Přechod. V době sledování chování a zákonitostí přechodu se seznámil ještě s několika dalšími muži, kteří tajemství přechodu znali také. Dělal různá pozorování a vše pečlivě zapisoval. Tak začal vznikat Čas cest. Pomocí této knihy a již objevených cest pak společně začali Přechodu užívat jako obchodní stezky. Obchodovali s různým zbožím jak ve Wiluně tak v Oradeu.

Sám Carianti se však o obchod moc nezajímal. Většinu svého času věnoval studiu Přechodu a dohlížel na bezpečnost na cestách po spojnicích. Ostatní se střídali v kontrole zboží. Úzce spolupracovali se správci obou měst.

Po zradě Sussariho byl zajat spolu s ostatními členy společenstva, ale podařilo se mu pomocí Logroña uprchnout. Jeho telepatické spojení s Logroněm je takový menší zázrak přírody. Narodili se dva lidé, kteří mohou slyšet myšlenky toho druhého. Po složitém a dlouhém hledaní po krajích Zazemě se nakonec Cariantimu podařilo svého bratra myšlenek najít. „Je nepravděpodobné, aby naše světy byly propojeny pouze Přechodem v Oradeu. Jsem přesvědčen, že takový přechod by se dal objevit nebo vytvořit kdekoliv. A toto spojení mezi mnou, mužem Země, a Logroněm, mužem Zazemě, je toho jenom důkazem."

Sussari Nuero

Ač je to s podivem, stál i on u zrodu Času cest. Byl jedním ze společenstva Přechodu. Jak se však později ukázalo, záměry tohoto hubeného dlouhána s orlím výrazem a černými kudrnatými vlasy se poněkud rozcházely se záměry společenstva.

Nuero Sussari byl ze Zazemě a byl jí oddán tělem i duší. Když se však spojí toto oddání s touhou po moci, je to předzvěst zlých časů. Sussari využil situace, najmul žoldáky a na jedné z porad společenstva všechny zajal. Jeden

z nejdůležitějších artefaktů v dějinách Země i Zazemě se tak dostal do jeho rukou. Byl to Čas cest. Pomocí této knihy se chce pravděpodobně pokusit vtrhnout do Země.

Kromě Cariantiho, který mu utekl, všechny ostatní členy společenství držel v zajetí a dlouze je vyslýchal. Mnozí z nich tento výslech nepřežili.

Temuto Elche

Elche [čti. elke] Temuto není obyčejný nájemný žoldák. Je něco víc. Má vlastní život a svou hlavu. Jedná podle vlastních názorů. Našinec by řekl: „Není to žádnej vypatlanej *soldier*." Problém je ale v tom, že je velmi snadno ovlivnitelný, o čem už svědčí i jeho inteligence. A nejen peníze ho dokáží přimět změnit názor.

Temuto je na první pohled ranař. Jeho výška přesahuje dva sáhy a šíře ramen je též úctyhodná. I přes tyto proporce je Temuto nesmírně hbitý. Má velké úspěchy u žen, už pro své dlouhé blond vlasy, které na slunci vypadají jako tekuté zářící zlato. Tvrdá slupka však skrývá měkké jádro. Navenek drsňák a uvnitř citůvka. Nestačí se mu však jen trefit do noty. Chce to delší známost, abyste se s ním mohli hlouběji seznámit. Jelikož se pohybuje hlavně ve spodině společnosti, má pramálo šancí se seznámit s nějakým cenným přítelem.

Jeho rozpolcenost vznikla v mládí. V domě, kde vyrůstal žila nesnášenlivost a vztek, bolest a utrpení. Matka se o ně skoro nestarala, otců poznal několik a ze sourozenců byl nejmladší, takže nejodstrčenější. Když si jednoho dne našel kamaráda, bylo to jako nové narození. Šeď světa se rozplynula. Z jejich vztahu se stalo víc než bratrství. Stalo se však, že jeho přítel zemřel. Zemřel na následky poranění z potyčky s nevlastním otcem Temuta. Svět mu opět zešedl.

Temuto žije ze dne na den. Už se ani nesnaží naplnit tu prázdnotu uvnitř. Čas od času se seznámí s nějakou dívkou, která alespoň na čas přivede trochu světla do jeho světa. Ale nikdy to není na dlouho.

Temuto zná hradní kobky a ví, kde je Čas cest ukryt a jak ho získat.

Logroño

Mohutný postarší muž s komickým výrazem ve tváři. Na hlavě nemá ani vlas, zato jeho černé vousy jsou úctyhodně husté. Neustále se něčemu směje, čímž kolem sebe vytváří jakousi auru veselí a bezstarostnosti. Jeho hospůdka „U Logroña" je malinká, ale vyhlášená právě pro veselí svého majitele, které vždy strhne celou hospodu.

Logroño je v telepatickém spojení s Tarbesem Cariantim (ne v neustálém, toto spojení je přes Přechod téměř nemožné navázat). Ví o Přechodu, o Oradeu a o Wiluně, o Nuero Sussarim i o invazi a ví, co je Čas cest. Tarbes ho o všem velmi dobře informoval, aby mohl pomoci, kdyby se mu samotnému něco stalo. Logroño byl několikrát v Zemi, v Oradeu a okolí.

Po zatčení Cariantiho mu pomocí jejich spojení dopomohl k útěku a doprovodil ho až do Wiluny k Přechodu.

Legenda o rozvalinách Oradea

Snad na počátku každého města je nejdříve osada, která se začne rozrůstat ve větší vesnici, až se z dřív klidného poutního místa stane místo stánků, trhů a obchodů. Ani Oradeo nebylo výjimkou. Zarážející však byla rychlost s jakou Oradeo vyrostlo. Jen několik málo let stačilo k vystavění krásného kamenného města plného parků, trhů, hospůdek a hotýlků. V pozdější době začaly vznikat i různé školy, začala se rozvíjet různá řemesla a ani církev nezůstávala pozadu. Kostely a chrámy s vysokými tenkými věžičkami byly možná ještě velkolepější než stavby hlavních měst.

Postavení správce a obyvatelstva by se dalo nazvat monarchií. Platily zde sice zákony Země, ale poslední slovo měl vždy správce Dún Dealgan. Ten si však dobře uvědomoval, v čem tkví úspěch rozkvětu města, a proto se svou městskou radou dohlížel na právo lidu a na spokojenost a blahobyt. Nadbytek a bohatství města zaručily nezkorumpovanost rady a většiny obyvatelstva a okolí.

Po dlouhá desetiletí Oradeo vzkvétalo. Stačilo několik málo vojenských hlídek na občasné vyhostění někoho z města. Byli to většinou zloději a tuláci, kteří zde počítali s rychlým zbohatnutím. Jednoho dne se však v Oradeu začaly dít divné věci.

Legenda vypráví, že Oradeo obsadili duchové, kteří se rozlezli po celém městě. Byli všude. Míhali se, i za dne, městem, kradli a loupili, a nakonec začali i vraždit. Dún Dealgan a rada padli jako první. Lidé začali ve strachu opouštět město. Stalo se tak jednoho listopadového dne, když se slunce dotklo obzoru, že město opustil jeho poslední obyvatel. Tento hrobník tak za sebou zavřel pomyslnou bránu města Oradeo a ukončil tak jednu epochu tamních dějin.

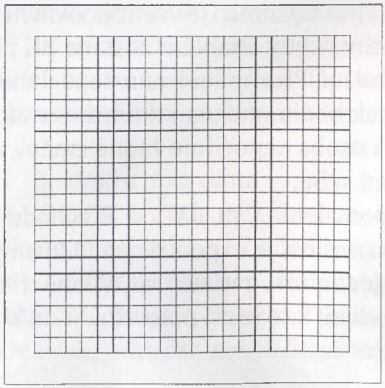
A jak se po dlouhá desetiletí město rozpadalo a chátralo, měnilo se v zarostlé ruiny. Dnes je Oradeo opět překrásné místo. Mohutné stromy a barevná květena vdechla Oradeu nový život. Málokdo tu krásu v Oradeu viděl, protože duchové si svůj kouzelný svět chrání.

Zákony Přechodu

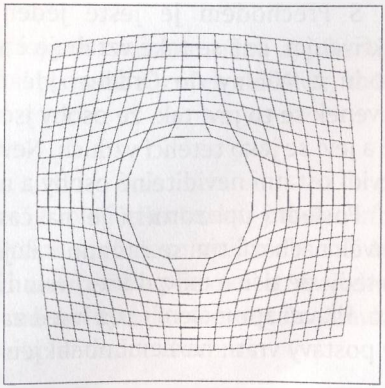
Tento Přechod mezi Zemí a Zazemí je obtížné vysvětlit. Přechod je něco jako zakřivení časoprostoru, taková velmi slabá černá díra. Nejde o žádnou teleportaci nebo přesun. Jde o nalezení cesty, o nalezení Přechodu. Těm co Přechod dokáží vidět se jeví jako silné, modře zářící lano a říkají mu spojnice. Celý přechod si můžeme představit takto. Mějme město čtvercového tvaru. Normální plocha má tvar jako na obr. 1, ale plocha s Přechodem má tvar jiný – zakřivený – vtažený dovnitř (viz obr. 2). Když tímto městem půjdeme normálně napříč, vyjdeme na druhé straně města a ničeho si nevšimneme. Pokud však půjdeme ze Země z Oradea přes Přechod, po spojnici, půjdeme také rovně, ale dojdeme na druhou stranu Přechodu, do Zazemě (tzn. do Wiluny). A zpět platí úplně stejné zákony. Můžeme přejít Wilunu a nedojdeme do Země, ale na druhou stranu Wiluny. Abychom se dostali do Oradea v Zemi, musíme jít po spojnici. Pak vyjdeme doma, v Oradeu. Říkal jsem, že to není jednoduché.

Na obrázku č. 2 nesedí všechny sáhy naprosto přesně, což zdůrazňuje náročnost Přechodu. Celý přechod je vidět na obr. 3 i se spojnicemi, které umožňují přejít na druhou stranu (ty však ve skutečnosti nejsou rovné). Jelikož svět v zakřivení je nekonečný (zúžení na obrázku si v realitě neuvědomujeme), může ještě pro lepší představivost posloužit obr. 4, jako bychom přešli do nového světa.

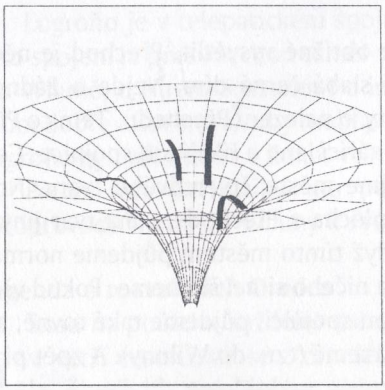
Ani práce se spojnicemi nejsou snadné. Najít spojnici bez „umění ji vidět" je téměř nemožné, ale přejít po ní do druhé země je stoprocentně nemožné. Nikdo nemůže náhodou přejít do Zazemě nebo zpět. Spojnice jsou druhem síly, které částečně vyrovnávají rozdílné potenciály mezi zeměmi. Tok síly



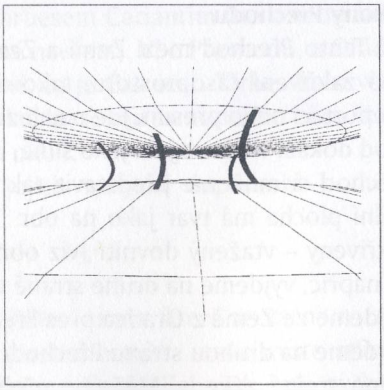
obr. 1.



obr. 2.



obr. 3.



obr. 4.

ovlivňuje dění kolem spojnice, a tak je možné odpozorovat její polohu. Člověk se musí naučit pozorovat zajímavé drobnosti, podle kterých se dá určit přítomnost spojnice. Znamením může být cokoliv, silné pocity a emoce, náhlý vítr nebo naopak bezvětří, větší výskyt různých živočichů, apod.

Jedna z nejnebezpečnějších věcí u spojnic je jejich časová nestálost. Ne, že by se měnily během vteřiny, ale za několik minut můžou změnit radikálně svou polohu. Také jejich životnost nebývá dlouhá. Jejich cirkulace je částečně periodická. Některé spojnice mají periodu třeba den, ale takové větší vlny spojnic mají periodu měsíce, ba roky. Silný shluk spojnic, který má větší časovou stálost, se opakuje až po stovkách let.

S Přechodem je ještě jeden problém. Zazemě je velice ovlivněna zakřivením, což se také vztahuje i na všechny osoby. Problém nastane při přechodu z Wiluny do Oradea. Jde o ustalování Přechodem narušené hmoty. Navenek se to jeví tak, že osoby jsou několik hodin, možná i dní těžko viditelné a jeví se jako tetelící vzduch. Neviditelná osoba nepociťuje žádné změny, ale nevidí ostatní neviditelné osoby a nevidí ani sebe.

Poslední upozornění je na časové zpomalení. Čím dál od Přechodu se člověk nachází, tím se čas zpomaluje. Tato závislost je exponenciální. Znamená to tedy, že tisíce mil od Přechodu uběhne jeden rok, zatímco ve Wiluně, třeba dva. Hlavní zpomalení je už hned za Přechodem, kde je asi poloviční. (tzn. když se postavy vrátí, na Zemi uběhl jen poloviční čas).

Kobky hradu Eraklion

Podzemní prostory Eraklionu tvoří hradní sklepení a hluboké vlhké kobky. Chodby, které zde byly ještě před vznikem vlastního hradu, byly později propojeny s hradním sklepením a s městskou kanalizací. Zajímavostí těchto prostor jsou tři (důležité) místnosti, které se ve všech patrech kryjí. Jsou ve stejné poloze a jsou stejně velké. Z každé z nich vede jedna tajná chodba. Všechny tyto chodby vedou do nejhlubšího patra s tajnou zasedací místností.

(K neočíslovaným místnostem a chodbám se vztahuje obecný popis celého patra.)

Sklep

Sklepení hradu je postaveno z dobře opracovaného tmavého kamene, ze kterého je postaven celý hrad. Klenuté chodby a klenba v místnostech zlehčují pohled na tyto kamenné masy. Zdi jsou lemovány rezavými držáky na louče a občas nějakým zazděným řetězem nebo kruhem nebo ozdobným kováním. Sklep je dnes využíván jako skladiště potravin, zbraní a různého jiného harampádí.

1. Křižovatka sklepení

Dobře uklizená, čistá místnost. Vchod do této místnosti z přízemí hradu je hlídán strážemi, které sedí nahoře za dveřmi.

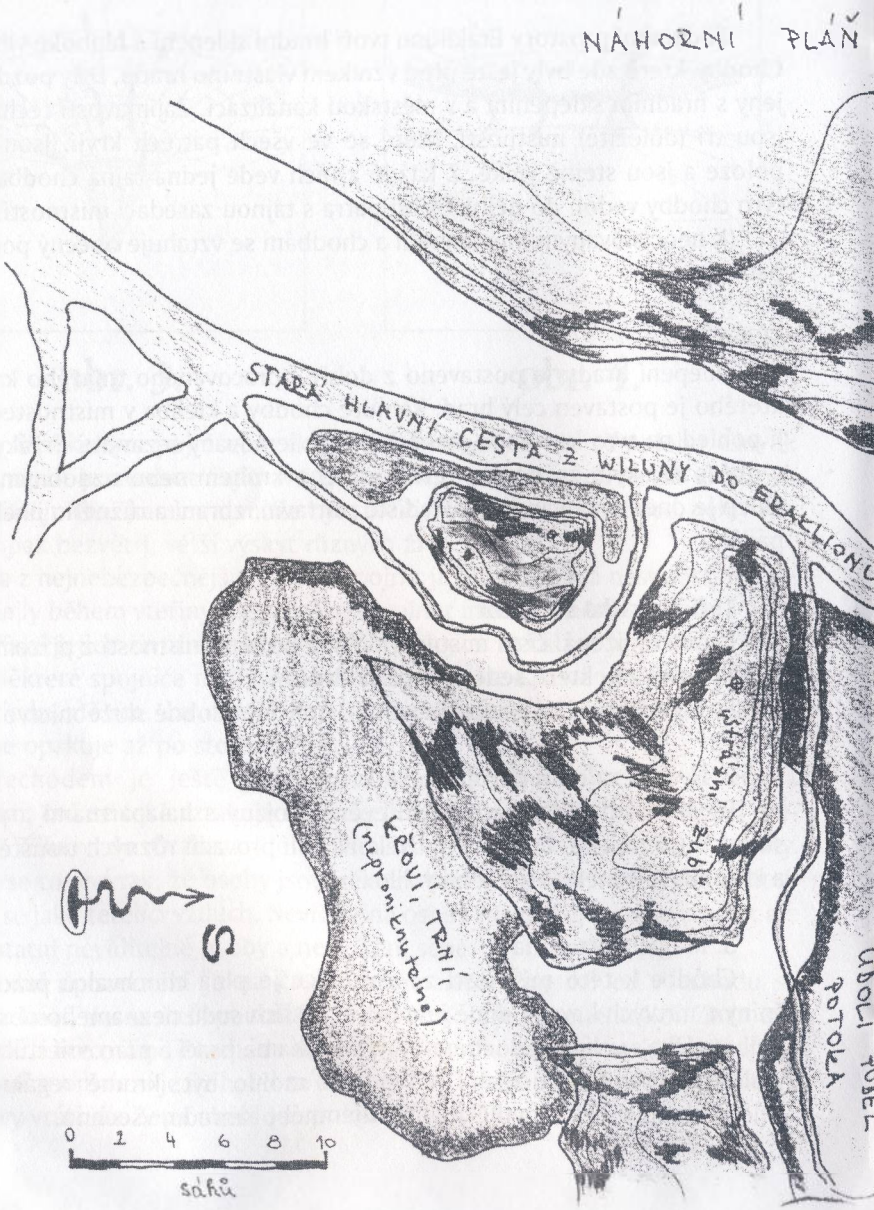
Stopy: Hodně lidí (směr viz mapa), pravděpodobně služebnictvo.

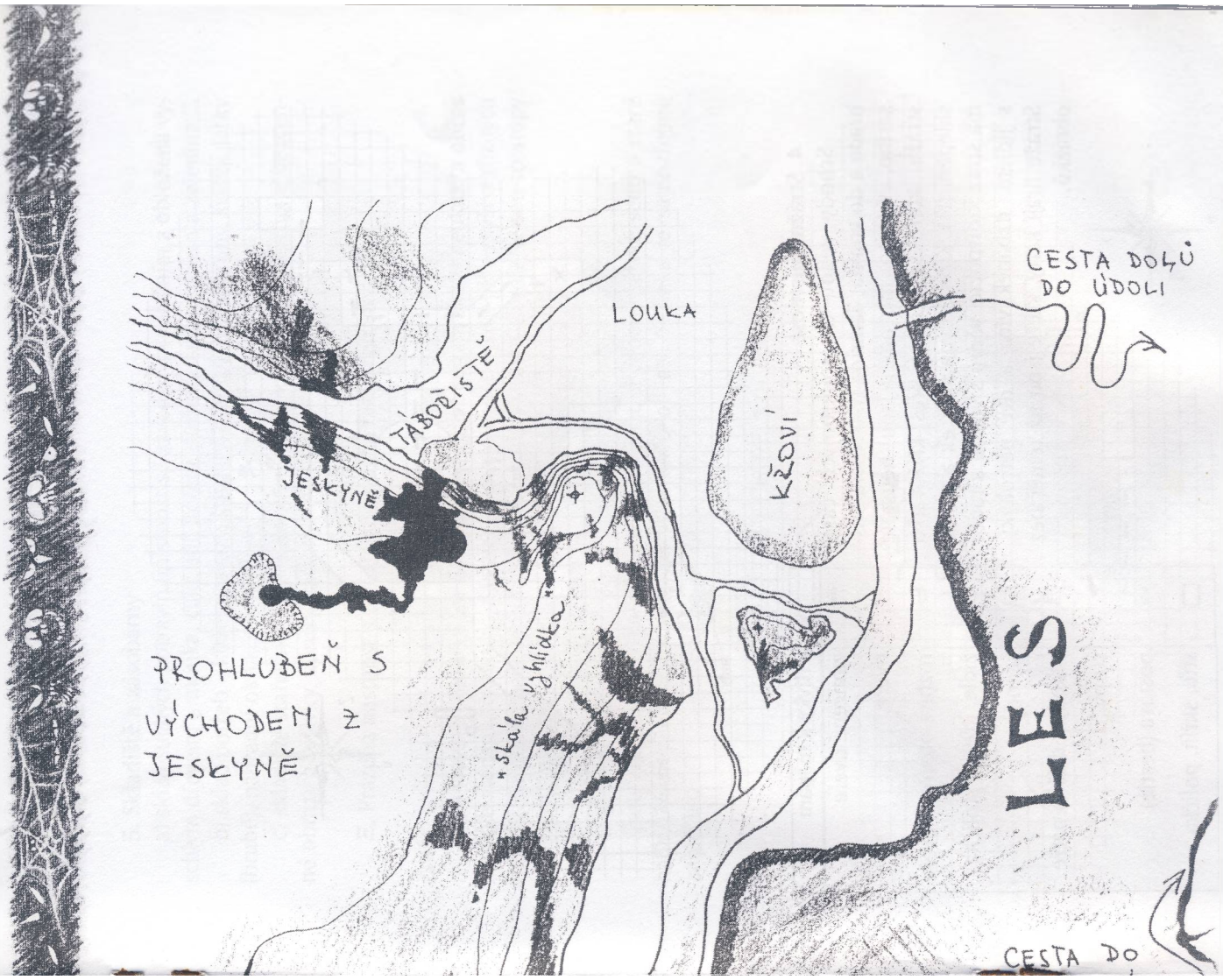
2. Hradní záložní zbrojnice

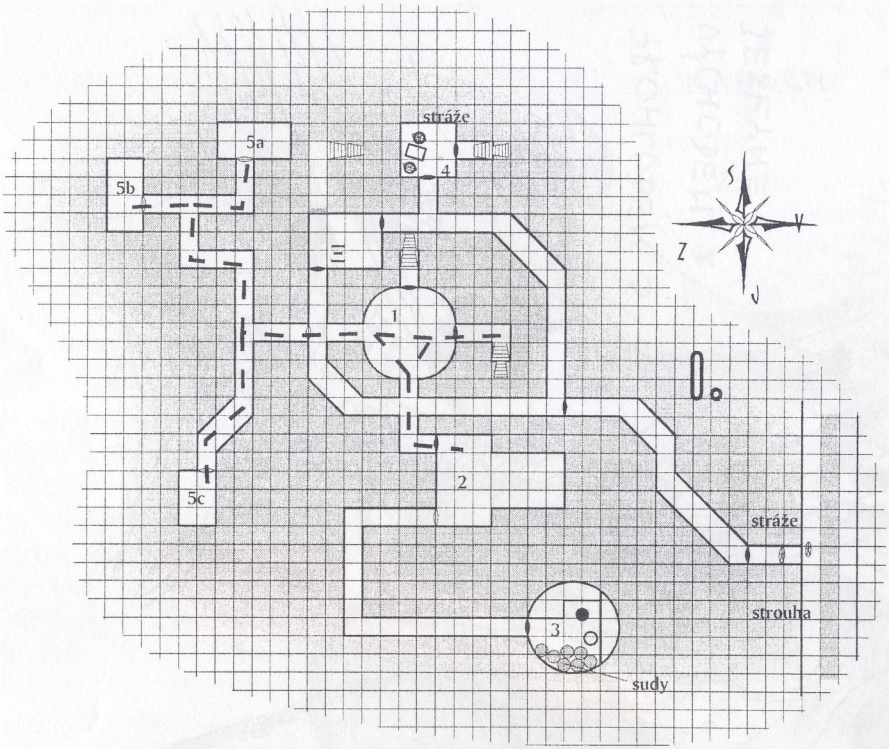
Po stranách místnosti jsou dřevěné stojany s halapartnami a píkami, ve skříních jsou meče, kuše a šípy. Několik rolí provazů různých tlouštěk, kožené a kroužkové brnění, štíty a luky...

3. Magistrova dílna

Chodba k této místnosti ze zbrojnice je plná chuchvalců prachu, různé špíny a mrtvých krys. V dílně je několik větších sudů neznámého obsahu. Malá knihovnička s velice nepochopitelnými knihami, psací a pracovní stůl v jednom, malá židlička a trojnožka. To by snad mohlo být, kromě regálu lahviček, skleniček, mističek a pytlíčků a nepříjemného smradu, všechno.


NÁHORNÍ PLÁŇ
STARÁ HLAVNÍ CESTA Z WILUNY DO ERAKLIONU
KŘOVÍ TRNÍ (neproniknutelné)
UDOLÍ POTOKA
S
0 2 4 6 8 10
sáhů


CESTA DOLŮ
DO ÚDOLÍ
LOUKA
TÁBOŘIŠTĚ
JESKYNĚ
KŘOVÍ
LES
PROHLUBEŇ S
VÝCHODEM Z
JESKYNĚ
„skála výhledů"
CESTA DO



4. Strážní místnost

Schody vedou do soukromých částí hradu a do komnat Tamrida IV. a Nuera Sussariho. V této místnosti jsou neustále stráže, které se střídají přes křižovatku sklepení (I1). Kromě dvou stoliček a stolku má stráž k dispozici vědro s vodou a ranec s jídlem, džbánek vína a dvě petrolejky. Stráže hrají karty, které jsou už téměř bez obrázků.

Vysvětlivky k mapám	
	zamčené dveře
	dveře
	rozbité otevřené dveře
	židle, křeslo, stolička
	schody
	schody v dalším patře
	stopy
	postava (bestie)
	stůl, skříň, polička

5. Skladiště a zásobárny

a) sklad suchých potravin (místnost se zavedeným větráním a obložená vyschlým dřevem) – mouka, cukr, sůl, koření, suchary, sušené maso a zelenina,...

b) sklad potřeb – kůže, provazy, špagáty, hřebíky, různé kruhy, svíčky, látky (hrubé), náhradní okna,...

c) skladiště stařešin – starší nádobí a příbory, staré nářadí, různé bezcenné obrazy a výšivky, ubrusy, záclony.

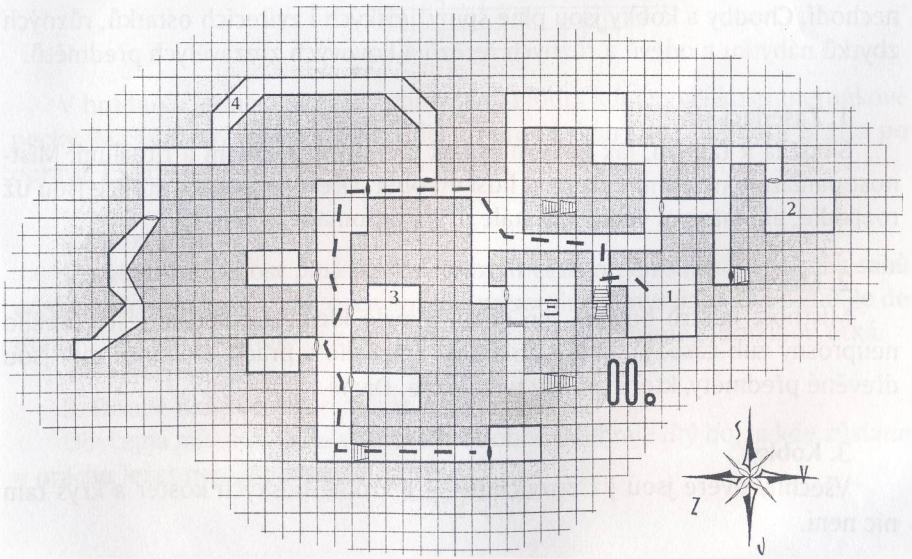
Ξ. Prázdná místnost s železnými kruhy a řetězy po stěnách.

Žalář

Je to vlastně pokračování sklepa, až na to, že se tam skoro neuklízí a občas se ozve sténání některého z vězňů. Špinavé chodby jsou plné myší a různých brouků. Stopy vyznačené v mapě značí, kudy se často chodí. Nejsou to stopy konkrétní postavy.

1. Strážní místnost

Jsou zde zásoby a potřeby pro vězně, sud s vodou, nějaké seno a staré hadry. V dřevěné skříňce na zdi jsou klíče od cel. Skříňka je samozřejmě zamčená.



2. Sklad železa

Místnost je až po strop naplněna surovým železem a kovovými polotovary (meče, štíty, brnění,...) proloženými naolejovanými hadry.

3. Cely

V každé je trochu sena a miska s dřevěnou lžící. Jsou tam cítit lidské výkaly. Někde může být živý vězeň, ale nedůležitého charakteru (v tom případě musí být dveře zamčené !!!), nějaký vrah nebo odpůrce Susarriho.

4. Chodba

Sklepení přechází do hrubě vytesané, na několika místech porušené, chodby. Budou-li oboje dveře otevřené, postavy si mohou všimnout lehkého průvanu. Chodba vede ven ze sklepení, ale kvůli spadeným a zasypaným částem chodby je téměř neprůchodná. (zprůchodnit pouze v případě nouze)

Kobky

Kobky již nemají s hradním sklepením nic společného. Byly tu dříve než vlastní hrad. Byly samozřejmě rozšířeny a upraveny pro hradní použití. Kobky jsou hrubě vytesány do skály a v místech, kde končí skála a začíná obyčejná hlína, jsou již cesty neprůchodně zasypány a zničeny. Z těchto důvodů se žalář již před několika lety přemístil do hradního sklepa a od té doby sem už nikdo nechodí. Chodby a kobky jsou plné špíny, lidských i zvířecích ostatků, různých zbytků nábytku a oděvů a různých řetězů a kovových zrezavělých předmětů.

1. Zasedací síň

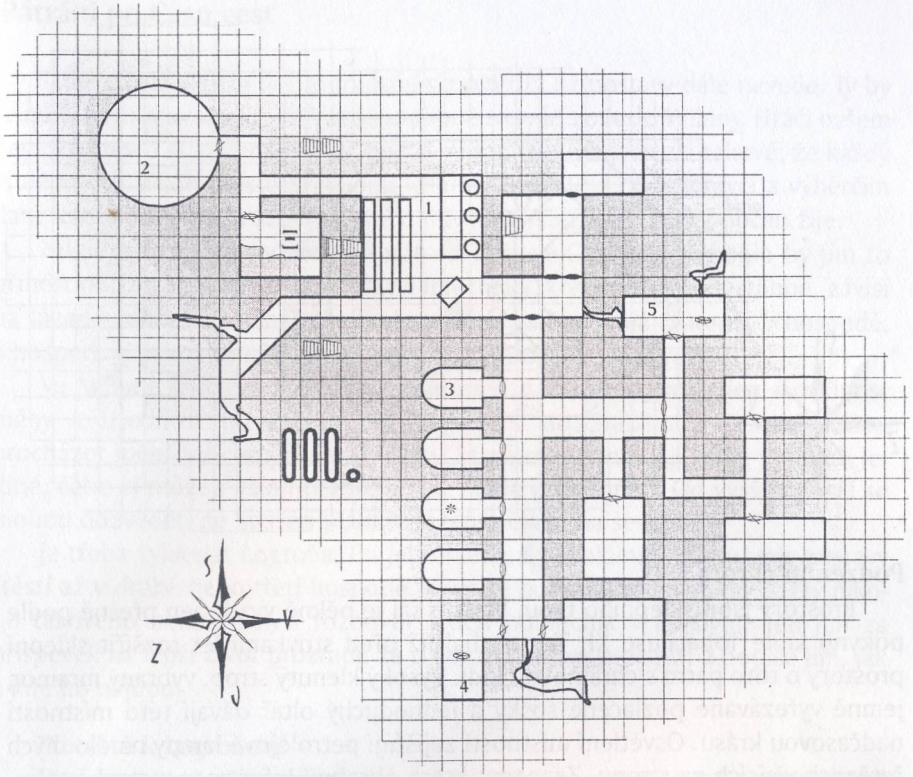
Sloužila k tajným, jak církevním, tak světským poradám a rituálům. Místnost pamatuje nejednu pekelnou lidskou oběť. Dřevěné lavice a stolice jsou už rozpadlé, ale masivní velký stůl stále drží pohromadě.

2. Mučírna

Místnost mistrů bolesti. Jen několik málo kleští a palečnic ještě přežilo neúprosný zub času, jinak vše dokonale zrezivělo v prach. Dokonce tam jsou dřevěné předměty, které přežily ty železné. Divné.

3. Kobky

Všechny dveře jsou již ztrouchnivělé a kromě lidských koster a krys tam nic není.



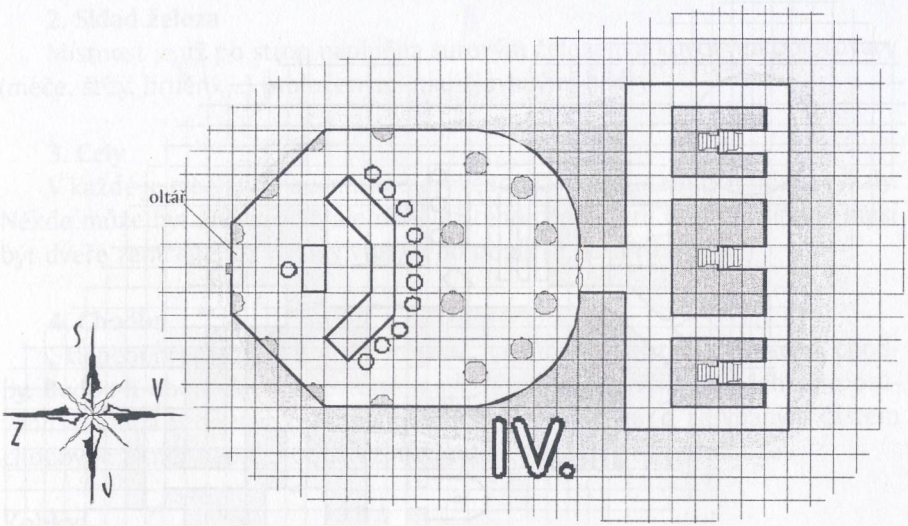
V hrudníku jedné kostry je vybroušený modrý kámen velikosti meruňkové pecky. Má uražený jeden rožek. (jde o korund, který má hodnotu 8 zl a po opravě 15 zl)

4. Hnízdo červa

Smradlavá místnost plná nestravitelných částí organismů. Už několik sáhů od dveří do místnosti útočí pach hniloby na soudnost myslících živočichů. Je do domov Olgoje-chorchoje (viz Bestiář), který se samozřejmě s družinou utká.

5. Doupě Rzivého netvora (viz Bestiář)

Obyčejná místnost, kde se pravděpodobně odehraje lítý boj, a kde zůstane v prachu ležet nejedna zbraň či brnění.



Podzemní chrám

Prostory jsou sklepního typu. Vlastní sál je pěkně vyzdoben přesně podle pokynů krále Tobaciluse XI. Ten nechal již před stovkami let rozšířit sklepní prostory o toto patro s chrámovou lodí. Vysoký klenutý strop, vybraný mramor, jemně vyřezávané pozlacené sošky a jednoduchý oltář dávají této místnosti nadčasovou krásu. Osvětlení místnosti zajišťují petrolejové lampy na dlouhých řetězech visících ze stropu. Záznamy, které obsahují informace o stavbě tohoto díla a jeho poslání se bohužel nedochovaly.

Na čelním stole leží lahvička s inkoustem, pero a několik papírů. Vlevo od oltáře leží prázdný měch. (Za skříňkou v oltáři je tajný prostor, kde je ukryt Čas cest.) Ve skříňce je zlatý pohár a miska s bílým vyšívaným šátkem. Na oltáři jsou dva čtyřramenné svícny a několik knih, mezi nimi i bible (cena zlaté výbavy je asi 38 zl). Pod pravým i pod levým svícnem je díra asi palec široká. Hloubka otvoru se nedá odhadnout. (Jde o velice jednoduchý mechanismus založený na vztlaku vody. V pravé díře je na dně ukryt klíč připevněný na dřevěném válečku. Když do levé díry nalijeme dostatek nějaké tekutiny, dřevo s klíčkem vyplave.) Mechanismus má odtok do země, kde se voda pomalu vsakuje. Pokud postavy nalijí vodu do pravé díry, bude to chvíli trvat, než klíč vyplave, a spotřeba vody nebudou 2, ale 5 litrů tekutiny.

Pátrání po Času cest

Zde začíná vlastní dobrodružství skupiny. PJ již postavy dále nevede. Ty by se měly zorientovat v kraji. Pravděpodobně se vrátí zpět do Wiluny. Hráči ovšem neví, že město se tak jmenuje. Obecné vědomosti lidí jsou asi takové, že každý ví něco o hlavním městě Eraklionu, o králi Tamridovi IV, o správci a výběrčím daní Nuero Sussarim a samozřejmě o městě a okolí, kde tázaný občan žije.

Nikde by se postavy neměly ptát na Tarbese Cariantiho, mohlo by jim to přinést potíže. Pravdivost a množství informací, které postavy dostanou, závisí na tázané osobě. Písař nebo velitel stráží ví jistě víc než plátenník v hospodě, a hospodský ví určitě něco jiného než starý mnich v klášteře.

Ve Wiluně postavy asi nezjistí nic moc důležitého (snad jen rozdílnost měny a shodnost jazyka). Budou muset jít do Eraklionu. Cestou budou procházet menšími vesničkami a městy, které ovšem nemají velký význam. Jediné, čeho si můžou všimnout, je, že je všude přelidněno. Od vyšších šarží se mohou dozvědět, že Sussari plánuje tažení někam na sever.

Je třeba vyhledat Logroňa. Při jeho hledání v Eraklionu budou mít postavy štěstí až v druhé nebo třetí hospodě. Když se budou ptát vrchního, který nikoho takového nezná, uslyší rozhovor jeden pomocník v kuchyni. Ten jim za příspěvek na lepší život prozradí, že u Logroňa dříve pracoval a popíše jim, jak a kde ho najdou.

Po cestě k Logroňovi

Dost zamotaný město, řeknu vám, že? Už jste si mysleli, že jste u Logroňa, když vám do cesty vběhl malý kluk.

„Pánové? Vítejte. Můj pán Logroňo vás už očekává, ale prosí vás, aby jste nechodili hlavním vchodem. Pojďte, mám vás přivést zadem."

Poté PJ pošle jednomu z hráčů zprávu: *kluk se naklonil a zašeptal ti „Tarbes Carianti".*

Tázavě se na vás podíval a vyrazil do malé temné uličky.

Když ho postavy nebudou následovat, nic se kromě strţených zkušeností nestane, ale Logroňo se na ně bude zlobit, že ho zbytečně uvádějí do nebezpečí. Stejně zavede hosty do oné místnůstky (viz dále).

Spěcháte za klučinou a jen tak tak, že mu stačíte. Nakonec vběhnete do nějakého dvora, který je plný různého harampádí. Malými dveřmi vejdete do domu. Váš doprovod vás zavede do malé temné místnůstky a řekne, že Logroňo hned přijde. Skoro hned po jeho odchodu slyšíte těžké kroky a do místnosti vejde... (viz Logroňo).

„To je teda dost! Už sem myslel, že ste někde zakalili,“ rozžíná lampu nad stolem u kterého sedíte a přisedá k vám.

Logroño ví téměř o všem a ochotně se o své informace podělí (samozřejmě hlavně o ty informace, na které se ho budou postavy ptát). Tarbes je ukryt ve Wiluně blízko Přechodu, kde ho Sussariho lovci těžko najdou. Postavy musí najít Čas cest. Pokud by si toho byly postavy málo vědomy, Logroño je k tomu postrčí. Problém je v tom, že ani Logroño ani Carianti neví, kde Čas cest je.

Když už se bude debata chýlit ke konci, nabídne jim Logroño ubytování a řekne jim, že se spojí s Cariantim a pokusí se něco vymyslet. Pokoj mohou mít všichni svůj vlastní. Po ubytování jim příjemná slečna přinese večeři a nachystá koupel. Vše je v režii podniku. Dokonce i lazebnice je zaplacená na celou noc. Postavy si s ní mohou dělat co chtějí (v rámci etiky 20. století).

Brzy ráno jsou postavy pozvány k Logroñovi. Sejdou se opět v salónku, kde včera tak dlouho debatovaly.

„Pánové pánové, mám pro vás důležité zprávy. Tarbes našel člověka, který by mohl o hledané knize něco vědět. Je to jakýsi Elche Temuto, hlavoun Sussariho žoldáků. Ten totiž Čas cest při přepadu společenstva ukradl a odnesl ho Sussarimu. Je to jeho hlavní lovec lidí. Protože se Tarbes schoval Oku Sussariho černokněžníků, poslal na něj Sussari Temuta. Ten je teď Tarbesovi v patách.

No a toho právě využijem. Jelikož Temuto jde jenom po Tarbesovi, má jen dva pomocníky. Ale pozor. Temuto sám vydá za dva, je to chlap jak hora. Poznáte ho na první pohled už kvůli jeho zlatě zářícím vlasům. Tarbes má v úmyslu je navést do léčky. Na staré cestě mezi Wilunou a Eraklionem, ta už se mimochodem skoro nepoužívá, je několik vhodných míst pro přepadení. Na mapě vám ukážu, kde je budete čekat. Temutův doprovod jsou ta nejhorší sebranka, takže po nich ani pes neštěkne, ale Temuta musíte dostat živého. Mohl by nám prozradit, což už je samozřejmě na vás jak, kde Čas cest je. Je to naše poslední šance, jinak budeme hledat jehlu v kupce sena.

Jo a abych nezapoměl, Tarbese možná ani neuvidíte, protože se bude co nejrychleji vracet zpět k Přechodu a možná ani na místo přepadu osobně nedojde.“

Na to jim popíše cestu k místu setkání s Temutem. Postavy to bez větších problémů najdou. Dá jim zásoby a koně s tím, že musí koně vrátit, a popřeje jim šťastnou cestu se slovy *„Jak něco zjistíte, tak se zas stavte. A zkuste i s koňma!“* Postavy nemají moc času, čeká je více jak den cesty a musí tam dorazit do zítřka před polednem. Měly by trošku prozkoumat okolí a vše připravit. Temuto tudy půjde až navečer. On i jeho doprovod (I. a II., viz Bestiář) mají neoznačené koně. Kůň Temuta je samozřejmě nejlepší. Promyšleným přepadem se může postavám podařit koně získat.

Teď již záleží na hráčích, jak Temuta zajmou, jak si poradí s jeho doprovodem, i jak dopadne výslech Temuta. Nezapomeň, že Temuto je nájemný žoldák. Pokud se postavám podaří, můžou to vyřídit všechno bez násilí nebo se s Temutem dokonce spřátelit. To by bylo konec konců nejlepší řešení (ocenit zkušenostmi). Temuto s nimi ale v žádném případě nikam nepůjde, má vlastní program (samozřejmě, že po Tarbesovi už nepůjde). Můžeš Temuta později použít, kdyby měly postavy nějaké vážné potíže v kobkách hradu nebo kdyby někomu hrozilo smrtelné nebezpečí (Tarbesovi, Logroňovi nebo někomu z postav).

Temuto popíše postavám cestu k Času cest. Logroňo podle Temutova popisu zavede skupinu ke vchodu do kobek. Pokud se jim Temuta nepodaří zajmout a vyslechnout, pomůže jim opět Logroňo. V hotelu je ubytován až moc nenápadně se chovající muž s doprovodem. Logroňo jim ho doporučí sledovat a ten je zavede ke vchodu do hradních kobek. Jelikož jako PJ víš hned, jak postavy s Temutem uspěly, bude lepší, když jim Logroňo, při jejich setkání, řekne o podivném chlápkovi dříve, než se od postav dozví jejich neúspěch.

V každém případě by se postavy měly dostat ke vchodu do kobek. Ten je hlídán strážemi a zamčenými dveřmi (dále viz mapa). Nemusíš se moc zabývat propojováním dění dole v kobkách a nahoře v hradě. Do kobek, kromě stráže, moc nikdo nechodí. Pokud budou postavy v kobkách další den, přijdou tam akorát nové stráže.

Když postavy vyjdou ven z kobek, pokud se jim to podaří, musí se bez otálení vydat k Logroňovi, jinak jim hrozí nebezpečí prozrazení. V případě neúspěchu je další dění ovlivněno tím, co všechno postavy prožily. Mohou se o získání knihy pokusit znovu. Okolnosti dotvoř podle škod, které již postavy v kobkách nadělaly. Nebo se rozhodnou, že se zdejchnou. V tom případě budou dopadeni Sussariho lidmi a uvězněni v žaláři, protože i kdyby se dostaly až do Wiluny, nepřejdou přes Přechod. Logroňo je bude neustále navádět, aby se o to pokusily znovu, že je to nesmírně důležité. Pro hráče je to také jediné řešení, jak nezemřít v žaláři a dostat se zpět.

V místnůstce u Logroňa (v případě úspěchnu):

„Ste fakt frajeři! Vám se to fakt povedlo!" křepčí Logroňo. Když se trochu zklidní, pokračuje: „Teď musíte vypadnout. Normálně nemůžete, protože Sussariho lidi ve Wiluně o vás budou vědět během vteřinky. Oddělejte tady ten stůl a postavte se bokem." Na to vytáhne ze skříně podivné suché větvičky a nějakou smradlavou nazelenalou drť. Na zemi z toho začne pomalu vytvářet podivný obrazec. Je dost

nepravidelný a nic vám nepřipomíná. Nakonec celé dílo pokropí vodou. Drť začne lehce světélkovat. V temné místnosti to vypadá až hrozivě.

„Postavte se dovnitř obrazce a doprostřed mezi sebe položte Čas cest. Nic neříkejte. Jen mě poslouchejte a upřeně pozorujte mou pravou ruku." Potom se s vámi klidným tichým hlasem začne loučit a pomalu různě kroutit rukou. Je to příjemné a omamující. Něco v místnosti nádherně voní. Škoda, že si nemůžete lehnout. Najednou Logroño strašlivě zařval a tleskl rukama. Strašně jste se lekli. Máte z toho srdce až v krku.

Všimli jste si, že se Logroño změnil, i obrazec zmizel a místnůstka se změnila.

„Jen klid, musíme okamžitě vyrazit. Jo a abych nezapomněl, vítejte opět ve Wiluně."

Poznali jste Tarbese, který si už listuje svou znovunalezenou knihou. Snad máte radost, že ho opět vidíte, a že jste zpátky ve Wiluně, tedy jestli zase nekecá. Vyvádí vás ze zatuchlého sklepa nějakého rozbořeného baráku do podvečerního příšeří a vy podstupujete opět tu podivnou rychlou cestu rozvalinami města. Když konečně dojdete ke zbořeným branám města, vzpomenete si, jak jste sem před několika dny přicházeli.

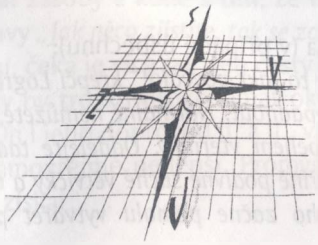
(Nezapomenout na časový posun). To by měl být konec příběhu. Postavy zde mohou přenocovat. Proč taky ne, že? Vše už mají za sebou a noc se blíží. Druhý den se Tarbes Carianti s družinou rozloučí a poděkuje jim za pomoc. Než odejde, tak jim slíbí, že se zase ukáže s odpovídajícím obnosem zlatých za jejich službu.

„Řekl bych, že teď Sussariho čekají těžké chvíle, protože zaplatit celou tu naverbovanou chasu..., no, nevím nevím. Díky moc, a doufám, že s váma můžu napříště počítat?" Lišácky na vás mrkne a jak svižným krokem mizí v rozvalinách Oradea, ještě slyšíte: „Uvidíme se brzy!"

Částka, již Tarbes později přinese do hospody prvního setkání, by měla akorát tak pokrýt náklady na postup.

Cestu domů určitě všichni najdou, takže nezbývá než dodat – dokonáno jest.

Finis coronat opus



Bestiář

Rzivý netvor

Životaschop.:	5
Útočné číslo:	4 + zvl.
Obranné číslo:	0
Odolnost:	7
Velikost:	B
Bojovnost:	7
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	13/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	600

Vyhlíží jako obří pásovec s dlouhým ocasem a sáh dlouhými tykadly. Živí se rzí a je přitahován pachem kovu.

Zvláštní útok: Při zásahu tykadlem postavě neubudou životy, ale zasažený předmět (nekouzelná kovová zbraň nebo zbroj) se promění v rez. Na zrezivění se háže proti pasti Obr ~ 9 ~ nic / zrezivění. Při úspěšném útoku na rzivého netvora nedojde k poškození zbraně.

Ogloj-chorchoj

Jedná se o stejnojmennou nestvůru popsanou v DrD Pravidlech pro začátečníky.

Stráže	s I.	s II.
Úroveň:	2	2
Útočné číslo:	mečem 7/0	šavlí 6/+2
Obranné číslo:	7	7
Životy:	7	13

Statní chlapíci, už spíše ve výslužbě. Vyfasované kroužkové brnění a štíty se znakem Tamridů jsou už značně opotřebované a na mnohých místech děravé. Každý má dýku.

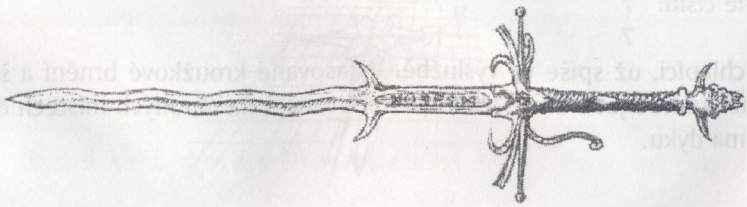
	Elche Temuto	doprovod Temuta	
		I.	II.
Síla:	17/+3	15/+2	9/–1
Obratnost:	8/–1	12/0	17/+3
Odolnost:	13/+1	13/+1	11/0
Inteligence:	12/0	14/+1	11/0
Charisma:	15/+2	10/0	16/+2
Úroveň:	4	2	2
Životy:	29	15	10
měšec [zl.st.md]	2.9.15	0.3.8	0.14.5

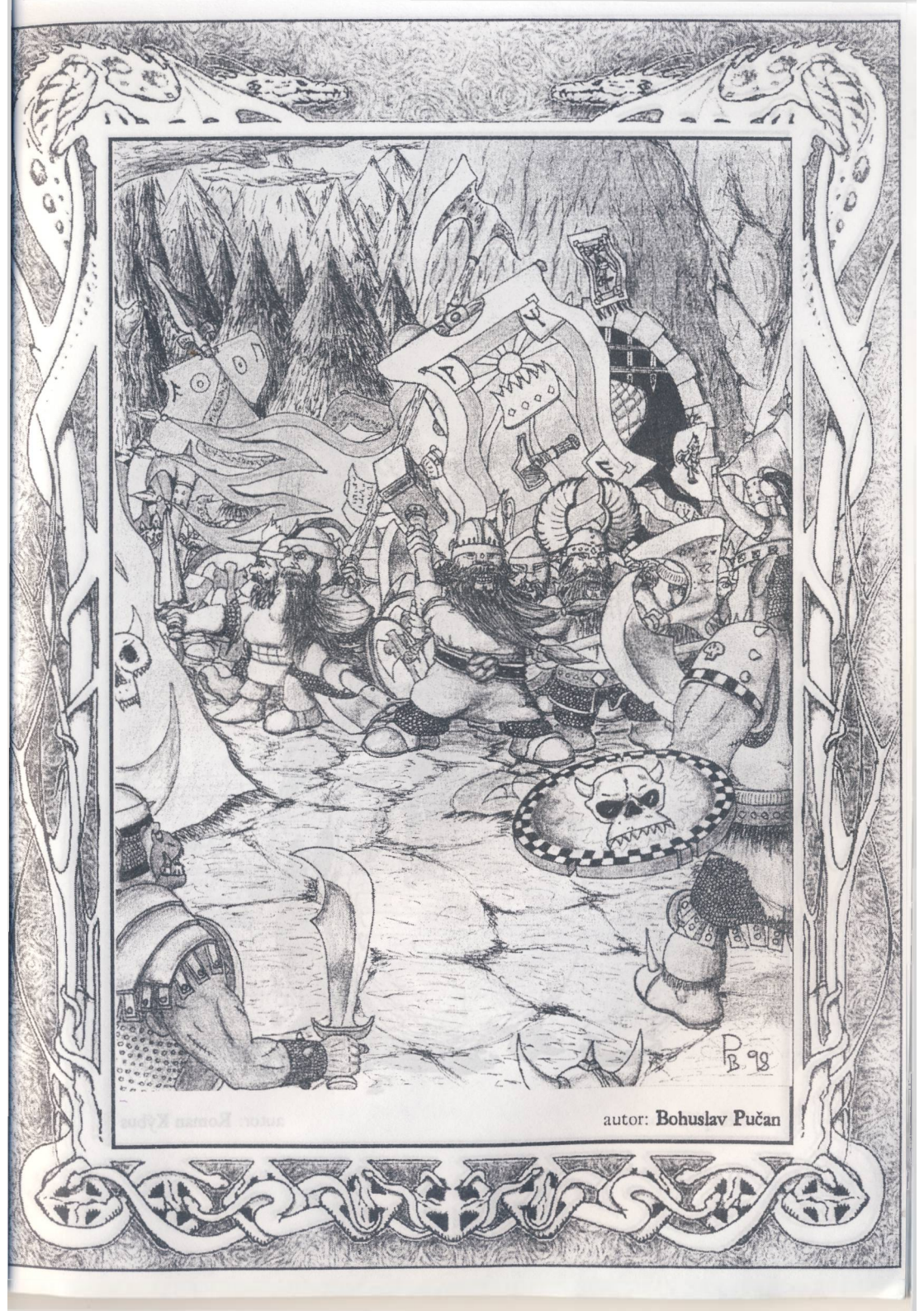
Výzbroj a vybavení

Elche Temuto	I.	II.
meč bastard 6/0	široký meč 5/0	lehká kuše 4/+1
rod. zbraň +1	*rod. zbraň +1*	
přesnost (1720zt) +1		
kožené brnění (KZ 3)	kožené brnění (KZ 3)	vycpávané brn. (KZ 2)
tesák 3/–1	tesak 3/–1	3 dýky 2/0
těžká kuše 6/+2	štít+1	dýka se zubat. ostřím 2/+1
kožený náramek s vypáleným písmem (Obr +1)		
torna – rukavice	torna – rukavice	mošna – křesadlo

jídlo – tvrdý kus chleba, sušené maso, zbytek pečeného králíka, suchary (asi na 2 dny), měch – 1 čtvrtka vody

7 s. lana, křesadlo	křesadlo	14 šípů do kuše
kožená zdobená čelenka		svazek paklíčů
náhrdelník z kovových kroužků (malý řetěz) s kovovým ježkem na konci,		
6 šípů do kuše, brousek, malá lahvička		





autor: **Bohuslav Pučan**

autor: **Roman Kýbus**

autor: **Filip Bečvář**

autor: **Zdeněk Šašek**

SFK Atair ve spolupráci s klubem Hexaedr

vyhlašuje literární soutěž

O železnou rukavici lorda Trollslayera

Do soutěže se přijímají dosud nepublikované povídky o délce nejvýše 16 normostran (30 řádek na stránce, 60 znaků na řádek). Nesmí se jednat o práce již publikované ani k publikování chystané nebo obeslané v jiných soutěžích; toto platí až do doby vyhlášení výsledků příslušného ročníku. Počet příspěvků od jednoho autora není omezen.

Své práce posílejte ve třech exemplářích psaných buď na stroji nebo vytištěné počítačovou tiskárnou v dobře čitelné formě (tj. dostatečná velikost písma, rozteč znaků a řádkování, kvalitní barvicí páska).

Příspěvky lze posílat i na disketě nebo e-mailem (aquila@altar.cz) ve formátu vhodném pro DOS nebo Windows, přiložte však alespoň jeden kontrolní výtisk. Disketu opatřete nálepkou se svým jménem, případně adresou a názvem povídky, a zkopírujte na ni soubor nejméně dvakrát. V případě e-mailu posílejte soubory jako attachment (přílohu) zabalené nějakým komprimovacím programem a nezapomeňte poslat jeden výtisk normální poštou.

K zásilce připojte samostatný papír se svým jménem, příjmením, kompletní adresou, datem narození a případným dalším spojením (telefon, e-mail) a zejména seznamem svých příspěvků.

Nevyžádané přípěvky nevracíme, pokud je budete chtít zpět, přiložte dostatečně ofrankovanou zpáteční obálku.

Rozdělení do věkových kategorií provede porota podle počtu došlých příspěvků. Organizátoři soutěže si vyhrazují právo na jedno otištění povídky v Dechu draka, ve Zlatém draku nebo v samostatném sborníku.

Uzávěrka soutěže je **30. dubna 2000**, příspěvky posílejte na adresu **Hexaedr, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3** (obálku označte Trollslayer) nebo na e-mail aquila@altar.cz (do Subj. napište Trollslayer). Slavnostní vyhlášení výsledků proběhne na GameConu 2000.

SFK Et Cetera Kamenice nad Lipou

vyhlašuje 0. ročník literární soutěže

Et Cetera Viae

– povídky; básně; drama; novely; cykly povídek, novel, románů; romány... (cokoli, co je SF, F, H nebo má alespoň trochu společného)

– délka a téma: libovolné, počet prací od jednoho autora: neomezený

– text v jednom exempláři, upravený strojově nebo vytištěný ve formátu jakéhokoliv textového editoru či procesoru, přinejhorším psaný čitelně(!) ručně

– soutěž je anonymní, takže nezapomeňte přidat zalepenou obálku se jménem a příjmením, přesnou adresou, rodným číslem, názvem(-y) práce(-í) a souhlas k jednomu otištění v materiálech SFK Et Cetera

– prvních pět míst bude oceněno hodnotnými dary

– nejlepší práce vyjdou ve speciálu fanzinu „Et Cetera Heroes"

– vyhlášení a ocenění vítězů proběhne na Avalconu 2000 s tím, že ocenění budou kontaktováni již předem a dozvědí se své umístění, aby se mohli zúčastnit

– v případě otištění vaší práce zdarma obdržíte dotyčné číslo „Et Cetera Heroes"

– účastníkům budou s vyhodnocením soutěže zaslány i recenze na jeho text(-y) od všech porotců

Uzávěrka soutěže je **31. 12. 1999**.

Práce a dotazy zasílejte: na adresu: **„Et Cetera Viae", Hrdlička Petr, Bohdalín 102, 394 91 Bohdalín**.

Informace obdržíte též na `www.linkabs.cz` odklepnutím položky „Literární soutěž" či na e-mailu: `etc@linkabs.cz` nebo na tel. 0364 / 433 708 po 18. hod.

Nové turnaje v Ostravě!

Ostravský MTG Team TRUBKY zve příznivce Magic The Gathering a Wastelands na nově obnovené tradičně nejlepší turnaje v republice. První příležitost se vám naskytne už **20. listopadu v DDM na Gurtěvově 8 v Ostravě-Zábřehu**, kdy se uskuteční dva simultánní turnaje – **MTG Type II** a **Wastelands**.

Registrace začíná v 9.00 hod.

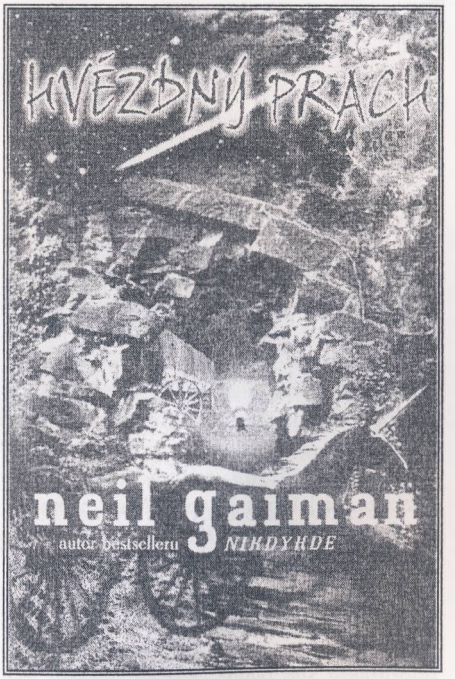
Občerstvení pro hráče je zajištěno a nějlepší obdrží hodnotné ceny! (a ani poslední neodejde úplně s prázdnou...)

Pro informace volejte 069/371584 (Arnošt „Arnie" Žídek) nebo 0603/871369 (Rostislav „Sansom" Řeha).

Těšíme se na vaši účast!

Recenze

Hvězdný prach



Bylo nebylo, kdesi, snad ve středověké Anglii, stála vesnička jménem Zeď. Obyvatelé byli obyčejní lidé, ale jednou za devět let se sem sjížděli ze široka daleka cizinci, aby se mohli zúčastnit Čarovného trhu. Totiž ta vesnička neměla své jméno pro nic za nic. Poblíž vedla skutečně velká zeď a v ní byla jediná branka. Dva muži ze vsi stáli na stráži dnem i nocí, aby se za zeď nedostala ani noha, ale Čarovný trh, to je příležitost k obchodování s obyvateli Faerie...

Ano, zeď oddělovala náš svět od pohádkového světa, kde žijí podivuhodní tvorové a dějí se podivuhodné věci. Nu, a jeden mladík se do Faerie vydává, aby pro dívku, kterou miluje, našel hvězdu spadlou na zem. A jak už to v pohádkách bývá, musí se utkat s řadou protivenství, aby svého cíle dosáhl. Potkává tvory dobré i zlé, získá pár nepřátel i přátel, a nakonec to všechno v podstatě velmi dobře dopadne. (Ach, jak mě potěšilo, že se autor nenechal příliš inspirovat pohádkami severskými, kde hodná Popelka třeba získá lásku prince, ale když se vrátí domů, sestry jí dají otrávenou vránu a dobro dostane na frak.)

Knížka mi stylem hodně připomíná Tolkienovy *Pohádky* či Beagleova *Posledního jednorožce* (zato podobnost s *Nikdykde* je o kousek menší, ale v jedné i druhé knize je poznat, že Neil Gaiman má obdivuhodnou fantazii). Nádherná skoropohádková knížka, děj plyne relativně zvolna, takže si celou tu magii země za Zdí i před ní můžete plně vychutnat. Tomuto stylu dobře odpovídá i sazba – zpočátku jsem měla dojem, že by se kniha dala vysázet na poloviční počet stran

a prodávat levněji, ale pak jsem došla k názoru, že právě tenhle způsob je ten pravý. I o překladu lze pět samou chválu (což u nakladatelství Polaris nepřekvapuje).

Považuju knížku za perlu pro milovníky poetična, pohádek, obraznosti. A taky by to mohl být dobrý úvod pro mírně romantické duše, které nemilují zuřivé bitvy a svalnaté Conany, a proto ještě krásy fantasy plně neocenily. Báječné.

Neil Gaiman: Hvězdný prach. Přel. Ladislava Vojtková. Obálka Marek Fišer. Frenštát p. R., Polaris 1999. 243 s. 159 Kč.

Hana Vlčinská

Sága pokračuje

Sága Trhlinové války, která na českém knižním trhu poprvé představila jednoho z nejvýznamnějších mágů současné fantasy Raymonda E. Feista, se zároveň postarala i o to, že všechna další díla tohoto autora byla očekávána s velkým napětím. Udrží autor laťku, kterou si sám nastavil, nebo dopadne jako Eddings, který v posledních dílech vařil opravdu velice řídkou polévku? Musíme přiznat, že autor své čtenáře zatím nezklamal a jak příběhy paní Mary z *Impéria*, tak i *Královská krev* a *Královský bukanýr* přinášely vždy něco nového. Nyní započala další velká zkouška, na našem trhu se krátce po sobě objevily první dva svazky dalšího mohutného eposu tohoto autora, skryté pod podtitulem *Stín temné královny*, úvodní část cyklu nazvaného Hadí sága, který mezi fanoušky fantasy literatury potvrdil autorovu pověst prakticky na celém světě. Zda je toto „razítko" oprávněné nebo ne, mohou dnes posoudit i naši čtenáři.

Děj *Stínu temné královny*, jak si již u Feista pomalu zvykáme, není příliš obsáhlý. Prolog prvního svazku se zdánlivě v dalším průběhu děje příliš neodráží. Líčí, jak démoni přivodili zánik jednoho vekého národa, ještěrčího národa Saaurů, v zatím blíže nepopsané zemi. Zachránila se jich jen hrstka, a to ne na vlastním světě, ale tím, že jim hadí kněží Pantathiané, které známe v negativním smyslu již z přechozích zmínek v Sáze Trhlinové války, umožnili přechod na zem do říše Smaragdové královny.

Vlastní děj začíná u Erika von Darkmoora, nevlastního syna barona Otto von Darkmoora, který žije se svou matkou skromně v jedné malé vesničce a doufá, že se jednoho dne bude moci sám stát kovářem. Jeho otec přijede těsně před svou smrtí do vesnice spolu s Erikovými dvěmi nevlastními bratry. Ottův nejstarší syn Stefan, který Erika nenávidí, se se pokusí znásilnit Erikovu přítelkyni Rosalyn, a ta na to doplatí životem. Erik spolu se svým přítelem Rupem – Rupertem Averym – Erika zabijí a tím se stávají bezbrannými psanci, kteří svou záchranu hledají na útěku. Zpočátku se jim díky neznámým pomocným silám daří unikat, ale po nedlouhé době jsou polapeni a je nad nimi vyřčen obávaný rozsudek smrti. Po fingované popravě se ocitnou ve společnosti dalších odsouzenců k smrti, kteří procházejí nejtvrdšínm výcvikem a přitom neví, k čemu jsou vlastně cvičeni. První svazek končí jejich naloděním na loď, která je odváží pod vedením půlelfa Calise na výpravu k neznámým cílům.

Ve druhém svazku se tajemství, která provází jejich výpravu, zvolna odhalují. Calisova expedice míří na kontinen Novindus, kam se Calis v minulosti vydal již dvakrát, ovšem obě jeho předchozí výoravy nebyly příliš úspěšné. Nyní je jejich cílem zjstit, co připravují hadí kněží a Smaragdová královna, protože se množí známky toho, že jejich vlastní Království začíná být stále více ohroženo.

Calis se poučil z předchozích neúspěchů, kdy proti Smaragdové královně bojoval

a nikdy to nedopadlo dobře. Tentokrát se rozhodl, že se se svou jednotkou, v níž si Erik získává stále výraznější pozici, připojí k vojskům Smaragdové královny, aby tak snáze zjistil, co má královna tentokrát za lubem. To se zdařilo snadněji, než původně očekávali. Kouzelník Nakor, kterého známe již z předchozích příběhů a který ani tentokrát nechybí v Calisove jednotce, uspěje ve své snaze a zjistí ty nejpodstatnější údaje o záměrech Smaragdové královny; nyní nastává nejdůležitější úkol, zajistit, aby se někdo vrátil zpět do Království a varoval je před nebezpečím, které jim hrozí z plánů Smaragdové království a démonů. Calisovi se podaří se svou jednotkou uniknout ze spárů vojsk Smaragdové královny, a přestože jsou nepřítelem pronásledováni na každém kroku, dorazí k městu Maharta, kde má na ně čekat loď. Za vzdálené, ale účinné pomoci proslulého mága Puga zapálí tamější loděnice, aby oddálili hrozící útok královny na Království, a vracejí se na lodi konečně domů. I když měli účastníci expedice za svou účast na této akci slíbenou svobodu, nedočkalo se jich této odměny mnoho. Zatímco Rup se již těší na plánovanou svatbu a budoucí bohatství coby úspěšný obchodník, přijímá Erik nabídku zůstat v armádě. Nebezpečí hrozící od Smaragdové královny nebylo zažehnáno, pouze odvráceno.

Feist i v tomto díle potvrzuje, co je jeho silnou stránkou. Obdobnou zápletku, přestože je tentokrát mnohem rozvinutější než např. v *Královském bukanýru*, by jistě dokázalo vytvořit mnoho jiných autorů. Feistova síla je však v něčem jiném, a to v logické konstrukci děje, věrohodnosti charakterů a psychologické propracovanosti postav. Feist nepotřebuje k navození napětí ani přehnaně akční scény, ani prvky horroru, zůstává sám sebou a náznak či obraz stačí k dosažení očekávaného účinku. Těm, kteří stále ještě ohrnují nad žánrem fantasy nos,

tvrdíce, že to je jen „pokleslá" literatura neboli čtivo, jak se nyní občas módně říká, by stačilo překonat vnitřní zábrany a sáhnout po některém díle tohoto autora. Zjistili by, že literatura se dělí ne podle škatulek, ale podle obsahu, a že kvalitní fantasy je leckdy víc než literatura, která se vážně jen tváří. Očekávání, které Feistovo jméno evokuje, bylo i tentokrát beze zbytku naplněno.

Zdeněk Sladovník

Opět tu máme první díl nové ságy, která ale není zase tak nová, jak se tváří. Hadí sága je pokračováním rozšiřujícím Trhlinové války a volně navazující *Královskou krev* a *Královského bukanýra*. Všechny díly (zvláště pak první dva: *Mág* –

učedník a *Mág – mistr*) Trhlinové války byly fascinující a staly se díky stylu vyprávění a obrovské originalitě fantasy klasikou. Volně navazující uzavřené romány o Aruthových synech byly o trošku horší, ale přesto si zachovávaly ryze Feistův styl a protože autor zavedl hrdiny, do prostředí, o kterém se v původních Trhlinových válkách jen letmo zmínil, nebylo o nové nápady také nouze a čtení bylo příjemné a zábavné. Tyto romány však znalci poměrů brali jako předkrm před nově se rodící Hadí ságou. Na tu jsem i já trpělivě čekal. Dočkal jsem se.

Obálky obou knih prvního dílu zmiňovaly oblíbené hrdiny z předchozích románů, a tak jsem se bez cavyků pustil do čtení. Začátek takový nemastný neslaný, ale hltal jsem dál v domnění, že „to" (tj. dokonale promyšlená feistovská zábava) konečně přijde, když v tom jsem dočetl první knihu. No nic, je to vydavatelem násilně rozděleno, takže jedeme dál, už „to" určitě začne. Dočetl jsem i druhou knihu a s překvapením jsem zjistlil, že „to" už někde bylo, akorát jsem si nějak nevšiml. Hrdinové byli zachráněni a relativně v bezpečí a příběh jemně uzavřen s jasnou linií pokračování a já měl přitom pořád pocit, že jsem o něco přišel. Bohužel mi zbývá jen čekat na další dva svazky druhé části.

Tím vším jsem ale nechtěl sdělit, že je *Stín temné královny* čtení špatné. Místy je dobré a velmi zábavné, ale zdá se mi, že oproti tomu, co jsem od Feista čekal, to prostě není ono. Jistá originalita je ve volbě hlavního charakteru Erika, ale čekal bych víc fantasy motivů a nápadů. Zvláště pak v první knize, kde se rysy fantasy žánru místy velmi vytrácí. Také se mi nelíbí plytkost výmluv, kterými se autor snaží vyhnout daleko snadnějším a přitom logickým řešením situace. Pokud se zdá být toto hodnocení příliš kritické, pak si přečtěte (případně vzpomeňte na) Trhlinovou válku a opravdu uvidíte, co je Feist schopen napsat.

Poslední výtka je směřována na vydavatele, protože naprosto bezdůvodně (pro prachy) rozdělil všechny díly do dvou svazků po zhruba dvou set padesáti stranách, takže Hadí sága u nás vyjde ne ve čtyřech ale osmi knihách.

Miroslav Krupa

Raymond E. Feist: Stín temné královny (Vrazi, Žoldáci). Přel. Robert Čapek. Obálka Zdeňka Boušková. Praha, Wales 1999. 298 s. 189 Kč; 236 s. 159 Kč.

Stín se šíří

Tak sem si koupil čtvrtý díl *Kola času*, pak zas a pak ještě jednou (nejsem idiot, co pořád ztrácí knížky, prostě je to „komerčně" rozděleno do tří svazků). Poslušně jsem odevzdal cca 600 Kč a pocit finanční ztráty jsem kompenzoval několika ostřejšími výrazy na adresu nakladatelství Návrat. Takto uklidněn jsem s asi tisíci stranami (snad) dobrého čtení zamířil domů. Doma jsem své tělo rozložil na gauč a trochu nervózně našmátral první svazek Kola času. Po pár hodinách čtení jsem se uklidnil. Jordan nezklamal. Naopak. Zdá se, že kvalita díl od dílu stoupá. Když pomineme finační stránku věci, což pro mnohé z nás není, pravda, jednoduchá záležitost, je to opravdu výborné čtení, které nejen potěší skalní přívržence fantasy, ale i milovníky dlouhých ság, protože cyklus přesáhne s největší pravděpodobností hranici deseti dílů.

Na rozdíl od předešlých pokračování, kdy děj byl lehce poznamenán snahou dovršit jisté etapy, v tomto si autor žádný pevný cíl nedal a tak mohl povolit uzdu své fantazii. Jde vidět, že Jordan nikam nespěchá a i ve čtvrtém díle zamotává do děje nové postavy

a vytváří nové zápletky, ale ani nezapomíná stále vyvíjet své nosné postavy, díky čemuž není moc času na nudu, když autor skáče z jedné postavy na druhou, jako je tomu např. ve Williamsově *Trůnu z dračích kostí*, kdy si čtenář musí počkat dvacet až třicet stran než se dostane k něčemu zajímavému.

Na co se můžete těšit v tomto díle. Předně na určitě zajímavý a velmi dobře provedený pohled do historie Aielů, který sahá někam daleko k mužským Aes Sedai, pak na návrat Perrina Aybary domů, se kterýmž opět ožívá krev Manetherenu, aby se mohla postavit svému dávnému nepříteli. Zatímco se z Perrina „Zlatookého" stává ve Dvouříčí legenda, Rand al'Thor k sobě pomalu připoutává Aiely, Nyneiva s Elain pronásledují černé Aes Sedai, Egwain se učí u Aielských moudrých a Mat Couhton ve volném čase prochází ter'angrialy, jako by se nechumelilo. I Bílá věž nezůstane nedotčena a také nebude chybět nějaký ten soubojík se zaprodancemi. Prostě a jasně JE o čem číst.

Ještě bych chtěl upozornit na výborný překlad, který zajišťuje stále jedna osoba, a to Dana Krejčová; doufám jen, že to tak zůstane, myslím, že změna překladatele by společně s cenou mohla dokonale poskvrnit tuhle výbornou ságu.

Závěr: Pokud máte zbytečných šest, možná i víc tisíc, tak neváhejte a začněte kupovat; pokud ovšem jste ti méně šťastní, kterých v tomhle případě bude jistě více, určitě si to aspoň přečtěte. Nebudete litovat.

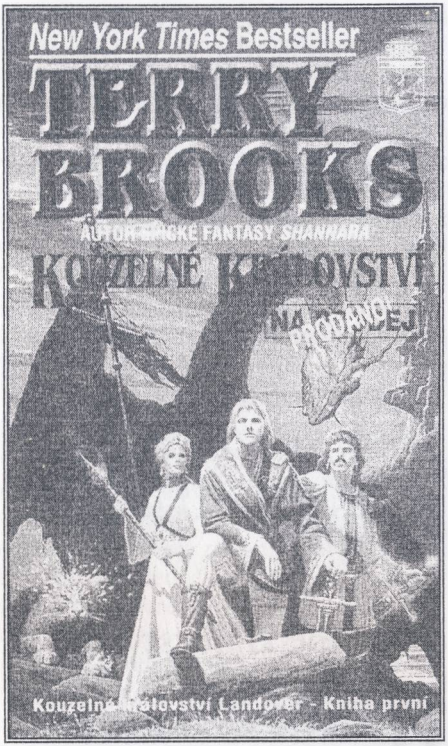
Robert Jordan: Stín se šíří. Přel. Dana Krejčová. Obálka Darrell K. Sweet. Brno, Návrat 1999. 355 + 358 + 355 s., každá kniha 199 Kč.

Lukáš Vaculík

Kouzelné království

Ben Holiday je úspěšný právník. Se svým společníkem vede zavedenou firmu, ale po smrti jeho manželky už není jeho život ani zlomkem toho, co býval dříve. Až jednou najde v nabídkovém katalogu určeném pro společenskou smetánku inzerát, který má změnit jeho život od základů. Předmětem nabídky není nic menšího než pravé a nefalšované kouzelné království Landover s běžným sortimentem příslušenství jako jsou rytíři a poddaní, draci a panny nebo víly a čarodějové. Za pouhých $1 000 000 obsadí kupující místo krále, aby tomu všemu vládl. Všechno však není takové, jak se na první pohled zdá.

Kouzelné království na prodej je prvním dílem první trilogie ze světa Landoveru. Autora této série, Terryho Brookse, známe díky fantasy sérii Shannara (nejznámější knihou byla hned ta první, *Shannarův meč* – jednalo se o naprosté převyprávění příběhu *Pána*



prstenů, které stavělo oproti Tolkienovu komplexnímu pojetí spíše na jednoduchosti a černobílém nárysu děje). Na rozdíl od Shannary, která hlavně v prvních pár dílech originalitou příliš neoplývala, autor našel sám sebe a rozvinul svůj styl, který je překvapivě originální a opravdu dobrý. Jak je patrné z úvodu, je styl vyprávění laděný na humornou strunu. Kdo ale očekává humor pratchettovského (Úžasná Zeměplocha) či gardnerovského (trilogie Ebenezum) typu je vedle. Brooksův humor je velmi jemný, stavěný převážně na paradoxech a metaforách, přičemž plynule přechází k hloubavějším myšlenkám. Dějovou linií je na první pohled sled Benových dobrodružství v Landoveru, ale pozornější čtenář odhalí, že příběh je jen základem pro Benovo nalezení sama sebe, vypořádání se s minulostí a objevení nového smyslu života. Neopomenuty nejsou ale ani fantasy rysy a čtenář může prožít se svým hrdinou nejeden napínavý okamžik. Výsledkem je vyvážený koktejl heroické fantasy, humoru, trochy filosofování, který osvěží žíznícího čtenáře. Ocenil jsem pohodu Brooksova pohádkového stylu, která na vás udělá dojem zvláště tehdy, pokud jste unavení čtením Jordana (série Kolo Času) nebo Goodkinda (série Meč Pravdy), kde je téměř každý díl prošpikován sexuálními úchylkami, zotročujícími nástroji a náboženskými fanatiky. Oproti tomu klade Brooks důraz na dialog a Benovu sílu vůle neustoupit před problémy. Navíc je Ben „obyčejný" človíček z našeho světa. Proto je pro čtenáře, pokud o to stojí, lehčí se s ním ztotožnit. A nechybí ani závěrečné vyvrcholení děje, které se nese ve stylu celé knihy.

Takže *Kouzelné království na prodej* doporučuji a nezbývá než doufat, že další dva díly trilogie si udrží stejnou kvalitu a atmosféru.

Terry Brooks: Kouzelné království na prodej – Prodáno. Přel. Jana Bernášková. Autor obálky neuveden. Praha, Classic 1999. 363 s. 185 Kč.

Miroslav Krupa

Znovu ve Videssosu

Po delším, zprvu zvědavém, později již však téměř rezignovaném čekání čekají na pultech knihkupectví na čtenáře hned dva svazky Videssoského cyklu, takže teď už do jeho konce zbývá pouze jeden jediný díl. Věřím, že i ten poslední zářez brzy přibude a že další fantasy cyklus u nás bude zájemcům k dispozici kompletní.

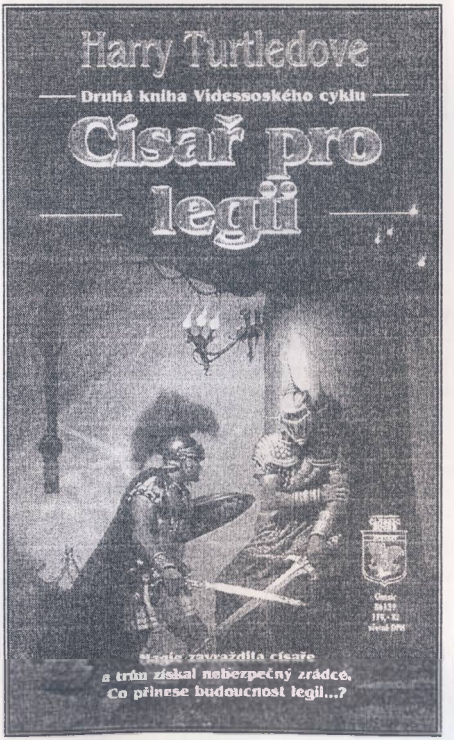
Osudy jedné římské legie pod vedením tribuna Marca Scaura a galského bojovníka Viridovika v zemi magie a čar jménem

Videssos, kam je přivedlo zkřížení magických druidských mečů při tažení Římanů do Galie, jsou ovlivňovány především místními politickými a mocenskými spory videssoských šlechticů. Samotnou říší zmítá celá řada intrik, rozbrojů a drobných či větších zrad až po občanskou válku a aby toho nebylo málo, hrozí jim i silný a jednotný vnější nepřítel – Yezdové, kterým pomáhá mocný čaroděj Avshar. Římané, kteří se v císařství stali jednou z námezdných vojenských jednotek a navzdory zvyklostem a mentalitě ostatních žoldáckých útvarů slouží věrně císařské rodině Gavrasů, jsou okolnostmi vláčeni z místa na místo, jednou bojují o holý život, podruhé je jim dopřán i pocit radosti z vítězství. Vždy však dbají na kázeň, čest a odvahu.

Příběh je oživen několika přesvědčivě a živě vykreslenými charaktery – od horkokrevného Viridovika se zálibou v ženách, pití, zemitých žertech a jadrných a vtipných komentářích přes řeckého lékaře Gorgida, zoufajícího si nad omezeností svých lékařských znalostí ve světě magie, až po strohého, hrdého a svědomitého tribuna Scaura, který v rámci možností pečuje o blaho celé své legie. Přesvědčivě jsou prokresleny i některé postavy z videssoského světa – Senpat Sviodo, který pomáhá legii jako zvěd, typický byrokrat Goudeles, který má obdobné protějšky v každé zemi a světě (a leckdy mosíme říci bohudík) či navýsost poctivý velitel loďstva Leimmokheir. Vzájemný propletenec osudů a událostí vytváří z dějové osnovy bohatě rozkošatěný strom, který je škoda popisovat, ten stojí za to, aby si jej čtenář vychutnal sám.

Stylově by se dal tento cyklus zařadit do hlavního proudu fantasy literatury s tím, že místy zřetelně a záměrně vystupuje na povrch autorova inspirace středověkými hrdinskými eposy a kronikami, což se odráží ve zčásti strohém, popisném vyprávění. Není to běžné, z hlediska žánru se rozhodně jedná o obohacení, i když ne každý si na to asi zvykne.

Bohužel se musím zastavit i u jedné vady na kráse. Samo o sobě není nic špatného na tom, když díla jednoho autora překládají různí překladatelé. Špatné to však je v tom případě, když si má čtenář v jednom uceleném cyklu zvykat na odlišnou transkripci a deklinaci jmen hrdinů – Viridovik x Viridovix, Sphrantzese x Sphrantzeta atd. Z hlediska jazykového (latinský původ jmen je nepochybný) je jednoznačně správná trnaskripce, s níž se však poprvé setkáváme bohužel až ve třetím dílu cyklu. Stejně tak dokládají poněkud nižší kvalitu prvního překladu i některé logické úlety překladatelky – např. si osobně příliš nedovedu představit, jak někdo může zemřít utonutím na ráhně. Doporučení – volit kvalitní a správnou variantu již od počátku, ale pokud to



překladateli nebo nakladateli uteče, jak tomu bylo v tomto případě, tak raději nemást zbytečně čtenáře – dvě odlišné formy psaní jmen rozhodně nejsou příjemné.

Stručně shrnuto – Turtledoveův Videssoský cyklus patří k řemeslně kvalitně odvedené fantasy, která sice netvoří absolutní špičku tohoto žánru, ale to, co slibuje, vcelku i plní. Své čtenáře si pravděpodobně najde. Ale i tak, trochu více péče ze strany nakladatelství by rozhodně nebylo na škodu.

Harry Turtledove: Císař pro legii. Přel. Barbora Schneiderová. Obálka Romas. Praha, Classic + Wales 1999. 380 s. 179 Kč. Legie ve Videssosu. Přel. Josef Studený. Obálka Romas. Praha, Classic 1999. 408 s. 189 Kč.

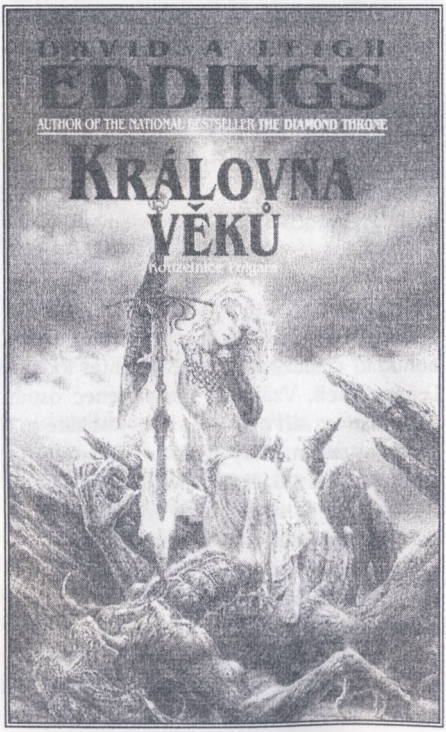
Zdeněk Sladovník

Královna věků

Poslední dobou po přečtení fantasy knihy od některého mého oblíbeného autora často přemýšlím, proč se většina z nich snaží, aby přestali být oblíbení. Autor nejdříve napíše dobrou knihu nebo trilogii, která má úspěch a stane se hitem. Bestseller musí mít samozřejmě pokračování, a nějaké nápady ještě taky jsou. Vznikne tedy další díl popřípadě uzavřená série. Samozřejmě to většinou není tak dobré jako původní materiál (schválně – kolik znáte fantasy sérii, kde jsou další uzavřené části lepší než první), ale prodává se díky marketingu, většímu nákladu a nápisu na obálce „autor bestselleru xyz" rychleji a zisk je větší. A vydavatel nutí kvůli zisku autora (toho si idealizujeme) k psaní dalších dílu, které samozřejmě kvalitativně nezadržitelně klesají. Nakonec klesnou tak, že už se i věrní čtenáři dožerou a přestanou kupovat, což je signál k napsání něčeho nového dobrého a originálního.

Pokud nejste zatvrzelý fanda Davida Eddingse, dál už nečtěte. Jedná se o naprosto klasický případ výše popsaného úkazu a jediné, co byste měli vědět, je, že tato kniha není nic pro vás.

Následuje trpké sousto pro Eddingsovy fandy, kteří si jako já do knihovničky tuto knihu zasunou z pouhé setrvačnosti a bohužel už ji nevytáhnou (jen kdyby utírali prach). Druhý díl *Kouzelnice Polgary* se nese ve stejném duchu jako jeho první část (je naprosto stejně ubohý). Polgara v něm ze svého pohledů líčí události od pádu Vo Mimbre až po narození Gariona, přičemž nezapomene mezi řádky nenápadnou poznámkou (ve stylu „No já vím, že jsem dokonalá.") sdělit, že bez ni by to zkrátka nešlo. Čtení je velmi nudné a pochybuji, že někoho zajímá jak se



jmenoval, čím se živil nebo na co zemřel který z mnoha generací dědiců rivanského trůnu. Žádná překvapení se nekonají a některá témata jsou dokonce omílána i víckrát dokola. Knize chybí jakékoliv napětí (z části proto, že se stejně ví, jak všechno dopadne, a také proto, že se autor o žádné ani nesnaží) a o vyvrcholení děje v nějaké alespoň epizodní zápletce si můžete nechat zdát. Je hodně patrné, že Eddings i s pomocí manželky není schopen vymyslet nic nového, protože místo děje je plná zbytečných rádoby emancipovaných a uštěpačných poznámek vůči mužům (asi aby se poznalo, že nám vypráví Polgara).

Překlad také není nejlepší, ale alespoň se trochu zlepšila chybovost, která byla v první knize neúnosná.

Posledním dílem (naštěstí) série je *Rivanský kodex*. Jedná se ale spíš o encyklopedii světů Belgariad a Malloreon než o čtení, takže radím: ruce pryč.

David a Leigh Eddings: Královna věků. Přel. Martin Tkaczyk. Obálka Luis Royo. Praha, Classic 1999. 395 s. 185 Kč.

Miroslav Krupa

Vskutku hrůzné

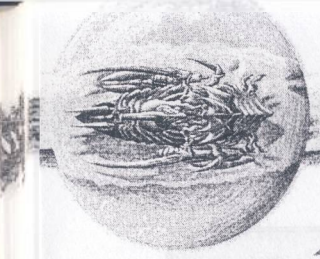
Gamebook od TSR, to by nemuselo být špatné, řekl jsem i při prvním pohledu. Ale zdá se, že bude, změnil jsem názor po zběžném prolistování. Ach jo.

Nu což, pustil jsem se do „hraní" „ dá-li se tomu tak říkat, protože systém odkazů v tomto „gamebooku" mě okamžitě znechutil. Na jedné stránce se vyskytuje vždy nejvýše jeden odkaz (případně je na ní pokračování odkazu z předešlé stránky), takže kniha tím narostla asi o polovinu. Další otřesností jsou chyby logické a zejména překladatelské, ale jejich výčtem bych zřejmě popsal hodně stránek. Například na výraz *hobskřet* (v originále zřejmě *hobgoblin*) jsem zíral delší dobu a přemýšlel, jestli to překladatel opravdu myslí vážně. To skutečně nemůžou knihy překládat lidé, kteří se aspoň trochu orientují v dané problematice? Podobné případy vidíme často, ale sehnat někoho schopného na překlad gamebooků je pořád jednodušší než někoho na překlad Gibsona nebo Simmonse, stačí projevit trochu snahy.

Na závěr aspoň pár slov k ději. Název ho vystihuje poměrně přesně – podzemní labyrint plný nestvůr (třeba blikací psi nebo černý puding), v němž čeká poklad nebo smrt (pravda, občas se dá i nenajít poklad a přežít). Co dodat? Nekupujte.

Rose Estes: Bludiště hrůzy. Přel. Jiří Bartoň. Obálka Larry Elmore, ilustrace Jim Holloway. Brno, Návrat 1999. 158 s. 99 Kč.

-mk-



Battletech

Nové OBRy

Marek Spáčil

FY-2 FLY

Moucha je dobře vyzbrojený lehký průzkumný OBR, který palebnou silou předčí nejednoho OBRa své váhové kategorie. Dva střední lasery Martell spolu se šesti zdvižnými tryskami tvoří z Mouchy ideální stroj pro taktiku partyzánské guerilly. Při střelbě na krátkou vzdálenost mohou být lasery účinně podpořeny palbou z kulometu značky Defiance – vynikající zbraně pro boj proti pěchotě.

HRN-3T HORNET

Sršeň vznikl jako odezva na potřebu OBRa palebné podpory na krátkou a střední vzdálenost se schopností nepřetržité střelby. Tomu odpovídá jeho výzbroj a množství munice.

Jako hlavní zbraň Sršni slouží vrhač částic Kreuss schopný spálit cíl i na extrémně velké vzdálenosti. Při palbě na dálku se uplatní i OBRův autokanón Tomodzuru 10, pro nějž nese Sršeň tři zásobníky po deseti dávkách.

Výzbroj na kratší vzdálenosti tvoří dva střední lasery B3M, přičemž jeden pokrývá týlové palebné pole.

Chladicí systém OBRa umožňuje pálit ze všech zbraní, aniž by warrior musel zastavovat stroj v obavě z přehřátí.

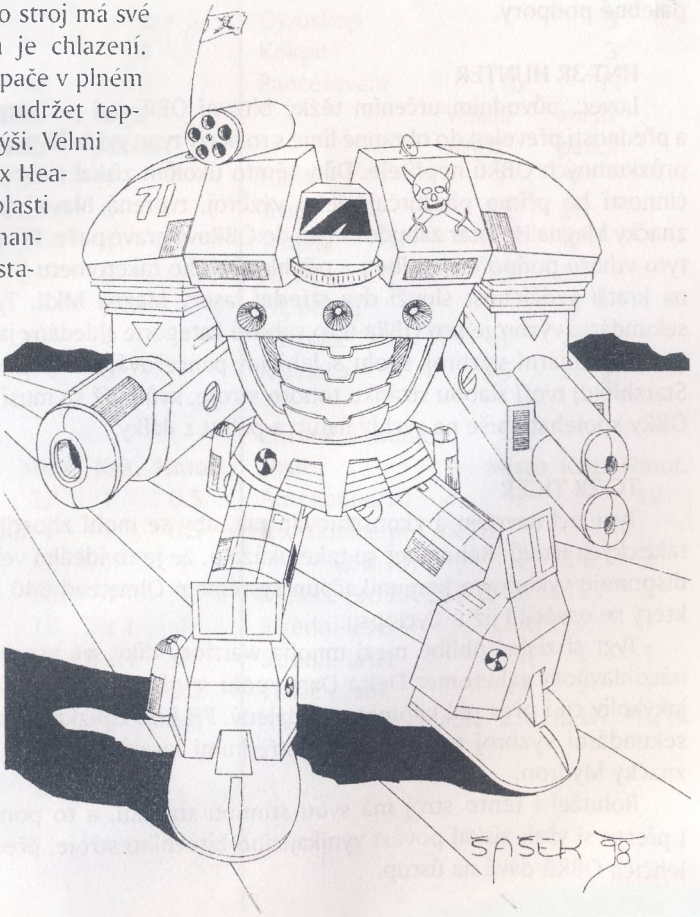
Slabou stránkou tohoto robota ovšem pořád zůstává munice pro autokanón, která při zásahu snadno vybuchne, a nedostatečné pancéřování nohou.

APC-4E APACHE

Apač patří k OBRům palebné podpory, určeným především k dálkovému ostřelování nepřátelských linií. Dalekonosný dvacetihlavňový raketomet značky Delta Dart umožňuje Apači střílet na protivníkovy pozice s minimálním rizikem, že nepřítel bude palbu opětovat. Salvy z raketometu dokáže účinně podpořit vrhač částic Magna Hellstar vestavěný do OBRovy pravé paže.

Pokud by došlo k boji na krátkou vzdálenost, přijdou ke slovu dva střední lasery Martell spolu s kulometem značky Browning.

Bohužel, i tento stroj má své slabé místo, a tím je chlazení. Šestnáct chladičů Apače v plném nasazení nedokáže udržet teplotu na přijatelné výši. Velmi silný pancíř Durallex Heavy, zvláště pak v oblasti trupu, však tento handicap více než dostatečně vyrovnává.



HON-1D HOUND

Ohař je velmi dobře vyzbrojený těžký útočný stroj schopný během několika minut zlikvidovat jakéhokoliv lehkého či středně těžkého OBRa. Jako hlavní zbraň Ohaři slouží pět středních laserů Martell, doplněných o RKD-4 značky Hovertec. Ani při boji na dálku není Ohař úplně bez šancí. Mohutný patnáctihlavňový raketomet Coventry Star Fire dokáže odradit od útoku většinu OBRů ve Vnitřním vesmíru. Dalším kladem tohoto stroje je velmi silný pancíř. Dvanáct tun oceli a bornitridu Durallex Heavy Special spolehlivě ochrání důležité vnitřní součásti robota.

Slabinou Ohaře ovšem stále zůstává nedostatečná výzbroj na dálku, neboť jediný raketomet RDD-15 je přece jen trochu málo pro OBRa této váhové kategorie. Proto se doporučuje posílat ho do boje ve společnosti některého stroje dálkové palebné podpory.

HNT-3R HUNTER

Lovec, původním určením těžký bitevní OBR, byl po rozpoznání jeho slabin a předností převelen do obranné linie s rozkazy typu vyhledávání a následná likvidace průzkumných OBRů nepřítele. Díky těmto úkolům získal své nynější jméno. K této činnosti ho přímo předurčuje jeho výzbroj, tvořená hlavně párem vrhačů částic značky Magna Hellstar zabudovaným do OBRovy pravé paže. Při střelbě na dálku jsou tyto vrhače podpořeny palbou z pětihlavňového raketometu Holly, zatímco k palbě na kratší vzdálenost slouží dva střední lasery Magna MkII. Ty ovšem byly v roli sekundární výzbroje pro OBRa této váhové kategorie shledány jako nedostačující.

Sekundární výzbroj spolu s lehkým pancéřováním (pouze 8.5 tuny pancíře Starshield) tvoří slabou stránku tohoto stroje, kvůli níž se musí při střetu s těžšími OBRy spoléhat spíše na rychlý ústup a palbu z dálky.

TG-2R TIGER

Tygr byl navržen a zkonstruován tak, aby se mohl zhostit mnoha rozdílných taktických úkolů. Během let se také ukázalo, že je to ideální velitelský stroj, neboť disponuje výkonným komunikačním systémem Olmstead 840 s modulem SatNav, který se osvědčil již u Cyclopsu.

Tygr si získal oblibu mezi mnoha warriory díky své všestranné výzbroji. Patnáctihlavňový raketomet Delta Dart spolu s vrhačem částic Kreuss dokáží zničit jakýkoliv cíl i přes půl kilometru vzdálený. Při boji zblízka se zase uplatní OBRova sekundární výzbroj tvořená třemi středními lasery Defiance B3M a kulometem značky Mydron.

Bohužel i tento stroj má svou stinnou stránku, a to poněkud slabší pancíř. I přesto si však získal pověst vynikajícího bitevního stroje, před kterým se většina lehčích OBRů dává na ústup.

FY-2 FLY
MOUCHA

Vybavení		Hmotnost
Vybavení celkem		20
Vnitřní struktura		2
Reaktor	120 GM	4
BP chůze	6	
BP běhu	9	
BP skoku	6	
Chladiče	10	0
Gyroskop		2
Kokpit		3
Pancéřování	48	3
	vnitřní strukt.	*vnější pancíř*
Hlava	3	4
Trup	6	6
Trup(t)		4
P/L bok	5	6
P/L bok(t)		2
P/L paže	3	4
P/L noha	4	5

Zbraně a munice

Druh	Místo	Krit.	Hmot.
Kulomet	LP	1	0.5
Munice pro kul. (100)	T	1	0.5
Střední laser	LB	1	1
Střední laser	PP	1	1
2 x tryska	LB	2 x 1	1
2 x tryska	PB	2 x 1	1
Tryska	LN	1	0.5
Tryska	PN	1	0.5
6 x umístěný chladič	2 x LB, LN, 2 x PB, PN		

HRN-3T HORNET
SRŠEŇ

Vybavení		Hmotnost
Vybavení celkem		70
Vnitřní struktura		7
Reaktor	280 VOX	16
BP chůze	4	
BP běhu	6	
BP skoku	0	
Chladiče	16	6
Gyroskop		3
Kokpit		3
Pancéřování	176	11
	vnitřní strukt.	*vnější pancíř*
Hlava	3	9
Trup	22	26
Trup(t)		9
P/L bok	15	20
P/L bok(t)		8
P/L paže	11	20
P/L noha	15	18

Zbraně a munice

Druh	Místo	Krit.	Hmot.
Autokanón/10	LP	7	12
2 x munice pro AK/10 (2 x 10)	LP	2 x 1	2
Munice pro AK/10 (10)	LB	1	2
Střední laser	LB(t)	1	1
Střední laser	PB	1	1
Vrhač částic	PP	3	7
5 x umístěný chladič	2 x LB, LN, PN, H		

APC-4E APACHE
APAČ

Vybavení		Hmotnost
Vybavení celkem		75
Vnitřní struktura		7.5
Reaktor	300 Vlar	19
BP chůze	4	
BP běhu	6	
BP skoku	0	
Chladiče	16	6
Gyroskop		3
Kokpit		3
Pancéřování	208	13
	vnitřní strukt.	*vnější pancíř*
Hlava	3	9
Trup	23	36
Trup(t)		7
P/L bok	16	23
P/L bok(t)		6
P/L paže	12	22
P/L noha	16	27

Zbraně a munice

Druh	Místo	Krit.	Hmot.
Kulomet	LP	1	0.5
Munice pro kul. (200)	LP	1	1
Raketomet RDD-20	LB	5	10
3 x RDD-20 (3 x 6 salv)	LB	3 x 1	3
Střední laser	T(t)	1	1
Střední laser	PB	1	1
Vrhač částic	PP	3	7
4 x umístěný chladič	2 x LB, LN, PN		

HON-1D HOUND
OHAŘ

Vybavení		Hmotnost
Vybavení celkem		75
Vnitřní struktura		7.5
Reaktor	300 Vlar	19
BP chůze	4	
BP běhu	6	
BP skoku	0	
Chladiče	23	13
Gyroskop		3
Kokpit		3
Pancéřování	192	12
	vnitřní strukt.	*vnější pancíř*
Hlava	3	9
Trup	23	32
Trup(t)		9
P/L bok	16	21
P/L bok(t)		8
P/L paže	12	22
P/L noha	16	20

Zbraně a munice

Druh	Místo	Krit.	Hmot.
Raketomet RKD-4	H	1	2
RKD-4 (25 salv)	T	1	1
3 x střední laser	LP	3 x 1	3
2 x střední laser	PP	2 x 1	2
Malý laser	PP	1	0.5
Raketomet RDD-15	PB	3	7
2 x RDD-15 (2 x 8 salv)	LB	2 x 1	2
11 x umístěný chladič	4 x LB, LP, LN, T, PP, 3 x PB		

HNT-3R HUNTER
LOVEC

Vybavení		Hmotnost
Vybavení celkem		60
Vnitřní struktura		6
Reaktor	240 Škoda	11.5
BP chůze	4	
BP běhu	6	
BP skoku	0	
Chladiče	19	9
Gyroskop		3
Kokpit		3
Pancéřování	136	8.5
	vnitřní strukt.	*vnější pancíř*
Hlava	3	8
Trup	20	24
Trup(t)		4
P/L bok	14	16
P/L bok(t)		3
P/L paže	10	15
P/L noha	14	16

Zbraně a munice

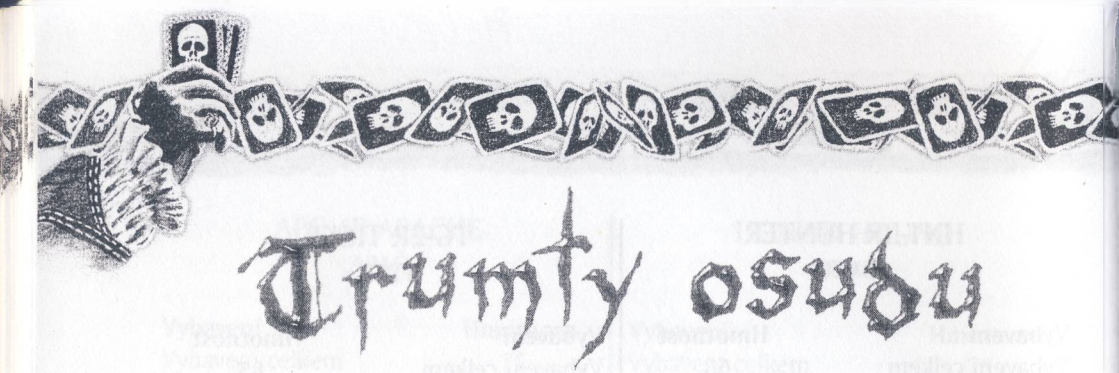
Druh	Místo	Krit.	Hmot.
Střední laser	LP	1	1
Střední laser	PB	1	1
2 x vrhač částic	PP	2 x 3	14
Raketomet RDD-5	PB	1	2
RDD-5 (24 salv)	PB	1	1
10 x umístěný chladič	2 x LB, 2 x LN, T, H, 2 x PB, 2 x PN		

TG-2R TIGER
TYGR

Vybavení		Hmotnost
Vybavení celkem		85
Vnitřní struktura		8.5
Reaktor	340 VOX	27
BP chůze	4	
BP běhu	6	
BP skoku	0	
Chladiče	19	9
Gyroskop		4
Kokpit		3
Pancéřování	208	13
	vnitřní strukt.	*vnější pancíř*
Hlava	3	9
Trup	27	36
Trup(t)		11
P/L bok	18	25
P/L bok(t)		6
P/L paže	14	21
P/L noha	18	24

Zbraně a munice

Druh	Místo	Krit.	Hmot.
Střední laser	PB	1	1
Střední laser	LP	1	1
Střední laser	PB(t)	1	1
Vrhač částic	PP	3	7
Raketomet RDD-15	LP	3	7
2 x RDD-15 (2 x 8 salv)	LP	2 x 1	2
Kulomet	LB	1	0.5
Munice pro kul. (200)	T	1	1
6 x umístěný chladič	LP, LN, 3 x PB, LB		



Star Wars

Petr Bača

Hra je, jak již sám název napovídá, inspirována filmem (nebo spíš filmy). Kdo neví, jakými, tak ty opravdu lituji. Já ovšem pevně věřím, že takoví se již dnes, těsně po uvedení první epizody proslulých Hvězdných válek, opravdu nenajdou. Odvážný Luke Skywalker, vtipný Han Solo s chlupatým Chewbaccou (u nás známým též jako Žvejkal) a proti nim mocný Darth Vader jistě oslovili mnoho diváků a pro ty kteří jsou touto filmovou sérií pohlceni mnohem víc a pouhé shlédnutí jim nestačí, vydala firma Decipher karetní hru.

K základnímu rozdílu (proti např. Magicu, se kterým budu srovnávat především) patří to, že každý hráč hraje za jednu z nepřátelských stran, a to buď za rebely odhodlané zničit impérium a svrhnout imperátora, nebo za Impérium rozhodnuté zničit malou teroristickou skupinu nazývající se Aliance (prostě rebely). Ono na boji Luka proti Hanovi by fakt bylo něco divného.

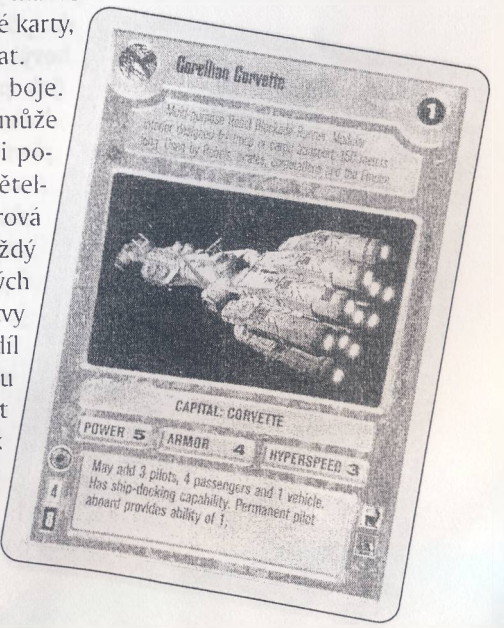
Na rozdíl od mnoha karetních her, kde je stanoveno minimum karet, ke kterému se postupně hráči dopracují, je v SW určeno jejich maximum (60) – to proto, že právě karty samotné představují hráčův život (tzv. Life force). Každý z oponentů se snaží soupeře o jeho karty připravit, ale ve skutečnosti to není tak jednoduché, karty v knihovně stále kolují a ze hry jsou vyřazeny pouze ty, o které mne soupeř připraví v boji nebo v tzv. drainu (vysvětlím níže).

Hra začíná vyložením nějaké lokace, to může být buď nějaký planetární systém, ve kterém spolu budou bojovat vesmírné lodě, nebo pozemní místo na některé z planet (či dokonce na Hvězdě smrti), na kterých budou pro změnu bojovat charaktery hráčů. Poté oby nalížou osm karet, s kterými začnou hru. Začíná hráč hrající za impérium.

První fáze kola je samotná aktivace síly. Každá z lokací, které hráči postupně vykládají, má určeno, kolik síly si hráč za tuto lokaci může aktivovat (podobné jako mana ze zemí). Hráč, který je momentálně na řadě, si spočítá, kolik může dohromady aktivovat síly, a na balíček síly (tzv. force pile) si odloží počet karet rovnající se množství aktivované síly (samozřejmě že z knihovny – které se zde říká reserve deck). Nyní má určité množství síly a jeho první fáze končí.

Druhá fáze je fáze kontroly. Nyní se hráč podívá, kde má své charaktery, a zaměří se na místa, kde soupeř nemá nikoho. Na těchto místech může provést již výše zmiňovaný force drain. Soupeř musí za každé místo, kde hráč na tahu někoho má a on ne, odhodit tolik karet, kolik by zde aktivoval síly. O tyto karty definitivně přijde a již s nimi nehraje. Z toho je vidět, že každý hráč se snaží chránit si ta místa, kde je nejzranitelnější, a útočit na ta, kde je nejzranitelnější soupeř.

Třetí fáze je chvíle, kdy lze vykládat své karty na stůl (ať již charaktery, lodě, efekty, zbraně,...). Nyní může hráč vykládat i další lokace, a to bez jakéhokoliv omezení. Pokud vykládá charaktery a další karty, musí za jejich vyložení zaplatit dané množství síly; to provede tak, že karty z balíčku síly přesune do třetího balíčku použitých karet (used pile). Dokud má ve svém balíčku síly nějaké karty a na ruce nějaké karty, které mohou být vyloženy, může hráč vykládat.



Čtvrtá fáze je ta nejdůležitější, a to fáze boje. Nyní na místech kde oba hráči někoho mají, může hráč vyvolat souboj. V něm můžou oba hráči používat zbraně, pokud zde nějaké mají (od světelných mečů přes blastery až po těžká laserová děla na lodích). Na konci bojové fáze každý z hráčů sečte sílu svých charakterů a válečných strojů (lodí, speederů, AT-AT, ...), kteří se bitvy účastnili, a porovná ji s oponentovou. Rozdíl těchto sil musí poražený dorovnat ztrátou svých karet (své životní síly). To může provést dvěma způsoby: buď odhodí tolik karet, kolik činí rozdíl (což může někdy rozhodnout hru), nebo obětuje některé ze svých charakterů, vozidel či lodí, které se účastnily bitvy.

Každá takováto karta má totiž na sobě uvedeno číslo (tzv. forfeit value), které udává, kolik karet lze obětováním dané karty nahradit.

Šestá fáze, která následuje, je fází pohybu. Charaktery se mohou pohybovat ze svého místa na místo sousední; pokud mají k dispozici nějaké dopravní prostředky, mohou se pohnout i dále; vesmírné koráby poletují ze systému do systému (opět omezeni svým doletem). Každý pohyb má ovšem svou cenu, a tak pokud se chceme pohybovat, musíme platit.

Pokud hráči na konci kola zbyla nějaká aktivovaná síla, tak nyní v sedmé fázi kola si z ní může líznout na ruku tolik karet, kolik chce. Počet karet na hráčově ruce není nijak omezen, a proto se může klidně stát (a také se to i stává), že hráč má na ruce třeba i dvacet karet. Poté přesune karty ze svého balíčku použitých karet dospod své knihovny (a máme zde onu výše zmíněnou cirkulaci).

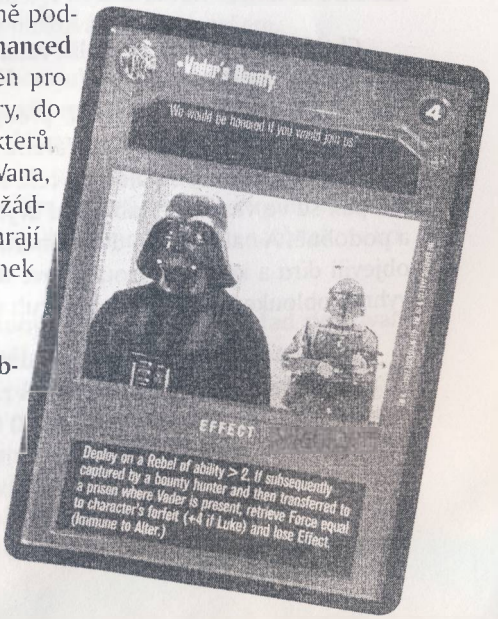
Tím skončilo hráčovo kolo a hrát může protivník. Tento nástin byl poněkud zjednodušen, jelikož na komplexní popis pravidel by bylo třeba mnohem více místa, než zde máme. Samotný průběh kola bývá často ovlivněn zahráním různých interuptů (které zajisté zná každý hráč jakékoliv karetní hry) a efektů (které se dají přirovnat k enchantmentům).

Základní dělení balíčků v této hře je na balíky pozemní – ty se zaměřují zejména na ovládnutí země pomocí svých charakterů, a na balíky letecké – které (jaký div) se snaží ovládnout vesmírný prostor. Vzniká ovšem mnoho balíčků, které jsou zaměřeny na určitou strategii, namátkou sem patří za bílou balík zaměřený na plnění Jedi testů, kdy postupným plněním zkoušek na rytíře řádu Jedi získávám výhody a soupeř získává nevýhody, nebo například balíky zaměřené na Hoth (jak pevně věřím, každý si pamatuje na počátek druhého dílu, ve kterém se strhla bitva o ledovou planetu Hoth), Mezi letecké se dá zařadit např. Asteroidní balík, kdy černé lodě pronásledující rebely do pásů asteroidů končí většinou velmi brzy na hřbitově. Za černou stranu se zejména v poslední době rozrostly tzv. Vězeňské balíky, jedná se o možnost zajímání rebelů. S těmito zajatci se poté dá provádět mnoho činností – mučit, házet hladovým nestvůrám či zmrazovat (Han Solo si to, jak jistě všichni víte, na konci druhého dílu také zkusil). Dále je zde možnost bojovat proti Obi-Wanovi a Lukovi a snažit se přetáhnout Luka na temnou stranu síly.

Vzhledem k tomu, že z hry, u které nevycházejí nové karty, se brzy stává mrtvá hra (viz Doomtrooper), i u Star Wars vycházejí rozšiřující edice. Základní sada se totiž zabývala pouze počátkem prvního dílu této trilogie, a tak zůstalo mnoho místa pro následující edice. Jako první rozšiřující sada vyšla **New Hope**, ve které byl dokončen děj prvního filmu – možnost ničit s Hvězdou smrti celé planety nebo pro změnu samotnou Hvězdu smrti. Následovala sada **Hoth**; zasvěcencům je jasné, o co se jedná, pro ty ostatní – takto se nazývala ledová planeta na které si rebelové zřídili svou bázi po zničení Hvězdy smrti, celá edice je o boji na této planetě, poprvé se zde nacházejí bojová vozidla AT-AT (kráčející kolosy si jistě každý velmi dobře pamatuje). Potom vyšla edice **Dagobah**, zaměřující se na prostřední část druhého dílu. V této edici začali mít hráči možnost plnit Jedi testy a objevily se zde asteroidní sektory. Edice postihující závěr druhého dílu se nazývá **Cloud City**, zde se rozvinuly možnosti zajímání postav, jejich mučení a mražení. **Jabba's Palace** se zabývá dějem třetího dílu a vrací se zpět na domovskou planetu Luka – Tatooine; v této edici se objevuje mnoho nových charakterů. Prostřední část posledního dílu trilogie má na starosti edice **Endor**, která se zabývá dějem na Endoru, bojem o štítový generátor. Na temné straně se objevují nová bojová vozidla a celkově je zde podpořena herní strategie obyčejných charakterů.

Jako poslední a zcela bokem uvádím **Special Edition** a **Enhanced Premiere** (tzv. Vylepšené decky). **Special Edition** je určena zejména začínajícím hráčům, jelikož edice postihuje děj celé trilogie a tak i hráči, kteří nechtějí kupovat mnoho boosterů, si zde jistě přijdou na své. Nacházejí se zde totiž velmi hratelné katy, které jsou schopny značně podpořit balíky začínajících hráčů. Rovněž **Enhanced Premiere** je zde pro začínající hráče (a nejen pro ně); jedná se o krabičku se čtyřmi boostery, do které je vložen jeden z šesti hlavních charakterů, a to i se svou zbraní – jde o Vadera, Obi-Wana, Luka, Hana, Leiu a Bobu Fetta. Nejedná se o žádné podřadné karty, o čemž svědčí fakt, že je hrají i špičkoví hráči. Pevně doufám, že i tento článek přispěje k rozšíření našich řad.

-pb-



Moudrá sova

V Pravidlech pro pokročilé i v Pravidlech pro experty jsou označena kouzla, která může bez omezení používat i mág. Jsou nějaká taková kouzla i v Pravidlech pro začátečníky?

Jsou to psychická kouzla *hypnóza*, *Montyho čardáš*, *sugesce* a *Zenerova karta*.

Je-li na nějakou postavu sesláno kouzlo *svaž postavu*, může tato postava mluvit, eventuelně kouzlit?

Svaž postavu způsobí úplné fyzické ochromení postavy. Takto ochromená postava nemůže mluvit, ledat tak vydávat neartikulované skřeky nebo sípání. Nemůže samozřejmě ani gestikulovat, tudíž ani normálně kouzlit. Mysl však zasažena není, takže za zvýšenou magenergii (bez mluvení a gestikulace) kouzelník kouzlit může.

Chtěl bych se zeptat, kolik času a peněz je třeba na vycvičení obyvatele na dobrodruha na 1. úrovni.

Obecně nic. Ono se totiž předpokládá, že obyvatel nejprve projeví vlohy a zájem stát se například hraničářem. To je právě situace odpovídající první úrovni. Takový mládenec třeba bloumá celé dni po lese, čas od času si uloví něco k snědku, pak se ve vesnici chlubí před svými vrstevníky, jak holýma rukama uškrtil vlka a podobně. A nakonec ho dva kamarádi zlákají k nějaké výpravě, že tam ve skalách objevili díru a kolem ní jsou takové divné stopy... Normální obyvatel by se té díře vyhnul obloukem, ale jen dobrodruh vleze dovnitř.

Je možné, aby velmi lehký předmět (např. hlavice šípu o váze cca 0,5 mince = 25 gramů) letěl rychlostí 1415 sáhů za kolo (démon z 2. sféry) a naopak obrovský kámen o váze 200 milionů mincí (10 000 tun) se pohyboval rychlostí 0,07 sáhu za kolo (odolala by pak něčemu podobnému skála nebo třeba hradby města)?

Teoreticky to možné je, ale tak lehký předmět nemá nosnost na to, aby dokázal nést někoho, kdo by démona zakletého do takového předmětu ovládal. U toho obrovského kamene by mě zajímalo, kde theurg vůbec takový kámen

sebere. Takový blok už je totiž součástí skalního masivu a těžko se dá považovat za předmět. Démoni astrálních sfér se totiž až na výjimky uvedené v pravidlech zaklínají do předmětů.

Podrobuje-li si mág postavu, musí v závěru podrobování vydat magy na navrácení životů podrobené postavě. Jsou do těchto magů započteny i magy vydané na neúspěšné útoky a magy za případné životy vzaté navíc mimo podrobování, nebo se bere jen skutečný počet životů ubraný kouzelníkem v rámci podrobování, dělený dvěma?

Při výpočtu magů, potřebných na oživení podrobené postavy, se vychází pouze ze skutečných životů, které kouzelník podrobenému ubral v rámci podrobování. Neúspěšné útoky na mysl podrobeného se nepočítají, rovněž se nenahrazují životy, o které podrobený přišel jiným způsobem (např. soubojem tváří v tvář – ty si podrobená postava může doléčit obvyklým způsobem. Jediná výjimka nastává, pokud se podrobování zúčastňuje více mágů. Postava je nakonec podrobena tomu z nich, který podrobenému vzal poslední život, ten však musí nahradit všechny životy, o které podrobený přišel mentálními útoky – tj. součet životů sebraných od všech mágů.

Může být démon strážce použit jako ochromovač ve zbrani?

Nemůže. Démon strážce působí, pouze když se někdo předmětu vědomě a schválně dotýká. Bude-li někdo na někoho útočit zbraní, jistě obránce nebude chtít, aby se ho zbraň dotýkala. Výjimkou může být nějaký chvat, kdy obránce sám zachytí soupeřovu zbraň, například za účelem blokování nebo vytržení.

Je možno se pomocí 9. sféry (moc nad náhodou) dostat do vyšší sféry tak, že ji požádám, aby mi padlo při spojení s danou sférou 01 na k%?

Možné to je. Zaplatíš za to spoustu magů. Při spojení s 9. sférou ti padne fatální neúspěch, takže ty nepoznáš, že něco není v pořádku. Proto ti padne fatální neúspěch i při styku s tou vyšší sférou. Doufám, že má tvůj PJ bujnou fantasii a vymyslí nějaké obzvlášť pěkné následky. To je jeden z možných scénářů takového postupu.

Když na sebe sešlu *metamorfózu* do podoby orla, mohu například používat *sluneční prsten*, který jsem měl před *metamorfózou* na ruce?

Ne. Postava po *metamorfóze* nemá žádný ze svých předmětů, které měla před ní, neboť se se vším všudy, včetně svých věcí, přemění do nové podoby. I když se přemění do podoby bytosti, která měla u sebe nějaký kouzelný předmět, kouzelník bude mít u sebe jen podobu toho předmětu, ale nikoli jeho démona a z něj vyplývající zvláštní schopnosti předmětu. Jediná možnost je svůj předmět před *metamorfózou* odložit a po dokončené proměně si ho zpět vzít. Ovšem nechápu, jak

by to mohl provést orel. Pochybuju, že by velikost jeho pařátů přesně odpovídala průměru prstenu, aby mu nespadl, navíc by mu ho asi někdo musel nasadit.

• Za kolik magů lze pomocí zaklínadla *rozptyl kouzla* zrušit působení některých démonů, například démona strážce? Jaká je v tomto případě pravděpodobnost úspěšného rozptýlení kouzla?

Počet magů i pravděpodobnost úspěchu závisí na sféře, z níž byl démon povolán. Základní magenergie činí 8 magů a zvyšuje se o 1k6 magů za každou démonovu sféru. Tuto magenergii určuje PJ; kouzelník sesílající *rozptyl kouzla* tudíž neví, jaká magenergie bude ke zrušení účinku démona zapotřebí. S úspěšností kouzla je to stejné jako u zaklínadla *zlom kouzlo*, tj. k základu 50% se přičítá nebo odečítá 5% za každý rozdíl úrovně mezi oběma kouzelníky. U démona se, jako obvykle v těchto případech, za úroveň považuje pořadové číslo sféry, z níž pochází. Protože kouzelník netuší, z jaké sféry byl démon povolán, neví ani, zda se kouzlo nepovedlo, protože nedodal dostatek magenergie nebo protože zkrátka neměl štěstí.

Jak nápadné je sesílání kouzel? Chce-li kouzelník na někoho nenápadně seslat například *cizí oči* nebo *čtení myšlenek*, všimne si toho oběť?

Sesílání kouzel obvyklým způsobem je velmi nápadná činnost, neboť se při něm vyslovují zaklínadla, která mají neobvyklou intonaci a přízvuk, a navíc je doprovázeno patřičnou gestikulací. Představ si, že by někdo z ničeho nic začal s uměleckým patosem nahlas přednášet Poeova Havrana nebo Radúzův monolog z Radúze a Mahuleny. Myslím, že každý by si všiml postavy se vztaženýma rukama a hrdě vztyčenou hlavou, zvolavší hlubokým, velmi výrazným hlasem s patřičným jevištním akcentem: „Duj, větře!" Nápadnost bude asi 100%. PJ může tuto hodnotu samozřejmě upravit. Například kouzlí-li čaroděj v hostinci, kde kočovná divadelní společnost má generálku na zítřejší slavnostní představení výše zmíněné pohádky, může být nápadnost o dost nižší. Jenom připomínám, že i když kouzelník kouzlí bez mluvení a gestikulace, může si toho někdo všimnout (zejména jiný kouzelník), neboť sesilatel je při soustředění tak říkajíc duchem nepřítomen, má v očích zvláštní výraz a nereaguje na podněty z okolí. Tato nápadnost je 0 až –15%. Uvedené nápadnosti platí pro kouzla vyvolávaná 1 kolo. Při delším kouzlení se nápadnost patřičně zvyšuje, s každým dalším kolem o 10%.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též e-mailem na adresu aquila@altar.cz.

Konec PJ v Čechách?

2. část

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Příhody během tažení můžeš promyslet předem. Co může družinu potkat? Záleží i na tom, zda družina cestuje veřejně nebo se skrývá. Pravděpodobně si bude hledat nocleh a smlouvat o jeho cenu, mít v hostinci zvláštní požadavky ohledně jídla, pití a eventuelně čistoty lůžkovin, místní zlodějíček se ji pokusí v noci okrást, po cestě kůň ztratí podkovu a budou muset najít v nejbližší vesnici kováře, napadnou ji zbojníci, nachomýtnou se k nějaké zajímavé události ve městě (třeba popravě zloděje koní nebo bičování cizoložné ženy), zrovna ten den je ve vesnici, kudy projíždějí, trh, kde si mohou nakoupit potřebné suroviny, bude jim zde nabízet služby pokoutní hadačka, na cestách družina potká různé osoby a skupiny, od nichž se dozví zajímavé věci – komedianty, kupeckou karavanu, problémy může družině dělat oddíl královského výběrčího daní, družinu budou chtít násilím naverbovat do vojska, může narazit na nebezpečného medvěda samotáře, před nímž ji varovali v předchozí vesnici, družina samozřejmě může zabloudit, potkat ji nepřízeň počasí, dobrodruzi mohou něco nedobrého sníst a mít zažívací potíže, někdo vyvolá rvačku v hospodě, člen družiny z neznalosti urazí nějaké místní božstvo nebo bude přistižen při švindlování v kartách, zkrátka a dobře, možností je nepřeberná řada. *Tvorbou tažení i jednotlivých dobrodružství jsem se velmi podrobně zabýval v DD 1/98 a několika následujících číslech.*

Nebo si prostě stanovíš pravděpodobnosti, že tento den družinu něco zajímavého potká – událost příjemná, nepříjemná, boj, ztráta a podobně. Myslím ale, že je lepší mít připravené nějaké drobné příhody na oživení a ty ve vhodnou chvíli, když se hra stává nudnou, vytáhnout z rukávu.

I váš problém konfrontace znalostí PJ a postavy myslím úzce souvisí s tím, že hlavní důraz kladete na souboj s nestvůrami. Pokud neznámo bude pramenit z nečeho jiného než z příručky pro PJ, pak tento problém zcela odpadne. Žádný hráč, ať přelouská příručku pro PJ od začátku až do konce a konce do začátku, z ní totiž nevyčte, že údajný baronův šílený bratr, kterého unesli trpaslíci a po němž družina pátrá, aby ho navrátila do láskyplné bratrovy náruče, je ve skutečnosti právoplatným dědicem titulu, jehož předky před lety úkladně vyvraždil otec současného barona. Nyní se mu konečně s pomocí trpaslíků podařilo uprchnout z tenat proradného lžišlechtice a hodlá hledat zastání a prokázat svůj původ u samotného krále. (Mimochodem, chtěl jsi inspiraci pro dobrodružství. Co kdybys tento můj okamžitý nápad rozvedl? A možná se něco dá vytěžit i ze vzpomínek na naše různá dobrodružství, o nichž se v tomto dopise zmiňuji.)

Dobří hráči, kteří (například proto, že jsou také Pány jeskyně) znají Příručku Pána jeskyně, sice mají informace, které by mít neměli, ale během hry je dovedou nepoužívat. Uznávám, že je to těžké, ale rozhodně to jde. Například hráč ví, že nějaká nestvůra není zranitelná obyčejnou zbraní, ale jeho postava přesto zvolí útok obyčejnou zbraní, i když hráč ví, že žádné zranění nezpůsobí a že pravděpodobně k úhoně přijde jeho postava. Proč? Protože daný hráč dokáže rozlišovat mezi informacemi svými a informacemi své postavy.

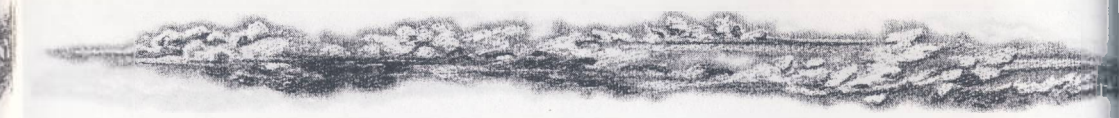
Další okruh vašich žádostí o radu se týká domnělé převahy některých povolání či postav nad jinými. Záměrně píšu domnělé. Spíše si myslím, že silnější jsou postavy těch hráčů, které lépe a vtipněji využívají jejich (myšleno postav) schopností a své (myšleno hráčů) inteligence. Konkrétně vám se zdají příliš mocní theurgové a některé astrální sféry, dokonce jste se ptali, zda by nebylo proti systému DrD theurga vyškrtnout. Já se tážu – nybyla by to škoda? Věříte, že jsem dostala nejeden dotaz a připomínku na to, že theurg jako dobrofruh je absolutně nepoužitelný, že se při klasickém dobrodružství v jeskyni vůbec nemůže uplatnit a podobně? Ostatně tytéž připomínky dostávám i k druidovi (mimo hvozd) a siccovi (mimo město). *Proč vlastně chcete theurga vyškrtnout? Píšete sice, že je příliš silný, ale to není nic konkrétního. Která jeho schopnost (která astrální sféra) se vám zdá silná a hlavně proč? Zkuste se pořádně zamyslet, zda podobně „silná" nemohou být i ostatní povolání či nestvůry – možná s překvapením zjistíte, že k tomu stačí jen dobře využívat všech zvláštních schopností postavy.*

Váš PJ si stěžuje, že u CP theurgů si postavy mohou koupit šílené magické zbraně a jiné kouzelné předměty. Ale, milý Pane jeskyně, uvědomil sis, kdo tyto CP theurgy postavám dává do cesty? Kdo za ně hraje tak, že jsou za peníze ochotni

riskovat neúspěch a nelibost astrálních sfér přílišným obtěžováním a hamižností? Odpusť, ale žádný z tvůrců pravidel nemůže za to, že Tvoji theurgové jsou na dostatečně vysoké úrovni na každém rohu a za peníze jsou svolni prakticky ke všemu. A v neposlední řadě, kdo poskytl postavám tolik peněz, aby si mohli dovolit takové šílenosti u theurgů kupovat?

To byl myslím také jeden z dotazů, kolik mají mít postavy peněz. Dokonce jsi žádal nějakou tabulku. Tady záleží zase na tom, jak hráči hrají a jak s penězi nakládají. Každopádně by postavy měly mít tolik, aby mohly přestoupit na další úroveň. Něco stojí obvyklé živobytí. A teď jde o to, co je to pro postavy (hráče) obvyklé. Jestli jsou megalomanové a s každým nabytým zlaťákem běží k theurgovi, aby jim vyrobil nějaký úžasný artefakt (nezničitelný, nezlomitelný, neztupitelný, nerezivějící, dlouhý, široký a bystrozraký meč, který by poslouchal jen dotyčnou postavu, a na přání by v noci svítil jako lucerna a jeho špička ukazovala k severu), pak by těch peněz moc mít neměly. Ovšem jestliže sicco v každém městě utratí nemalý obnos, aby si dal ušít nový luxusní plášť dle nejnovější místní módy, barbar válečník zaplatí celovečerní útratu za celou hospodu jen proto, aby všichni poslouchali jeho chvástání, pobožný hraničář rozdá spoustu peněz jako dary kněžím, alchymista s chlupatým jazýčkem bude kupovat nejjenmější vzácná koření ze zámoří a hamižný trpaslík bude každou zlatku schovávat ve své jeskyni a počítat své poklady jako drak nebo strýček Skrblík – nu, pak není důvodu dát postavám na tyto libůstky dostatek peněz. Systém hry to neovlivní, z postav to supermany neudělá a hráči i PJ se při takové vedlejší činnosti postav dobře pobaví.

Tím se nenápadně dostávám k další věci – tvorbě charakteru postav. Z výše uvedeného je zřejmé, že všichni mají více ze hry, má-li postava nějaký svébytný charakterový rys. Pak je DrD opravdu hra na hrdiny nejen podle názvu. Hráči, kteří nejsou schopni své postavě vtisknout nějakou individualitu, se pak při hře potácejí od nestvůry k nestvůře, od souboje k souboji a není divu, že jim to připadá jednotvárné. Ovšem těžko může PJ k dobrému hraní charakteru postavy, a vůbec k dobrému hraní, hráče přinutit. Určitou možnost má v přidělování zkušenosti. Za dobrou hru zajímavého charakteru zkušenost navíc a naopak. Získaná zkušenost pak může hráče k lepší hře motivovat, ovšem snaží-li se hráč jen kvůli zkušenosti, ne proto, aby se pobavili ostatní i on sám, také to není v pořádku. Je lepší, když hráči pochopí, že se budou bavit jen tehdy, když si sami udělají hru zábavnou. *O charakteru postav jsem se ve svých článcích také zmínil. Hráč si též musí uvědomit, že postava samotná nemá o zkušenosti ani ponětí, že zkušenost je jen jakási veličina, která je zavedena v našem světě, ne ve světě postav, tedy že samotná postava by nikdy neměla pronést větu „nechte mi toho vlka, zabiji si ho sám, abych měl taky nějakou zkušenost" nebo větu podobnou. Většina postav by se během tažení snažila jednat tak, aby nepřišla k úhoně, a ne tak, aby „získala co nejvíce zkušeností".*



Dovolte, abych opět vzpomněla na jednu scénku, kterou zaranžovali dva z hráčů a při které se bavili nejen oni dva, nýbrž i všichni ostatní včetně mě jakožto PJ. Družina se konečně vymotala z pouště a dostala se do osady, která by se svým způsobem života dala přirovnat ke zlatokopeckému táboru nebo obchodní stanici lovců kožešin. Postavy nutně potřebovaly o neznámé oblasti získat geografické a sociopolitické informace, takže se rozprchly po jednotlivých význačných místech osady. Hraničář se vydal za místním šerifem, protože dotazy u obyvatelstva zjistil, že v jeho úřadovně na stěně visí mapa kraje. Šerif ovšem byl v náladě nevrlé, protože mu nenadále přivezli vůz se zásobami, který bylo nutné ihned složit. Jeho pomocník byl na pochůzce v okolí, takže si musel vyhrnout rukávy a pustit se do toho sám. Není divu, že hraničáře odbyl. Ten ovšem nelenil, nabídl svou pomoc a hbitě přiložil ruce k dílu. Potěšený šerif ho pak pozval dál, dovolil mu obkreslit si mapu a mezi řečí hraničářovi prozradil pár dalších informací. Hraničář, usoudiv, že bude jedině ku prospěchu věci, když bude jako cizinec mít se šerifem dobré vztahy, se s ním zdvořile rozloučil, slušně poděkoval a za ochotu mu věnoval stříbrný, i když šerif o žádný úplatek nežádal a bral to jako protislužbu za pomoc při skládání. Hraničář přinesl obkreslenou mapu družině, řka, že za ni dal šerifovi jeden stříbrný. Lakotný trpaslík okamžitě začal bědovat, jaké hříšné peníze, že to zbytečně zase ten zatracený hraničář vyhodil, a ještě ke všemu za takový kus papíru. Hraničářův hráč bystře zareagoval a prohlásil: „Tvoje postava o tom nic neví. Ostatním prozradím, jak to opravdu bylo, ale tobě specielně řekmu, že za to šerif chtěl 1 zlatý a mně se to podařilo usmlouvvat na 1 stříbrný." Další čtvrt hodinu trpaslík nevěřícně kroutil hlavou a polohlasně se svěřoval ostatním postavám, že by to do toho hraničáře v životě neřekl, že si vždycky myslel, jaký je to hrozný nekňuba, že nezná cenu peněz, že rozdává milodary na potkání, jak se však v něm hluboce mýlil, vždyť se z něj vyklubal tak zdatný obchodník, skoro tak zdatný jako on sám. Zkrátka, hraničář získal u trpaslíka velký respekt, aspoň na nějakou dobu, než se zas pohádali v názorech na shraňování majetku. Tomu já říkám hraní na hrdiny.

Dobří hráči dokážou svým postavám dát určitý charakter, čím výraznější, tím lépe se hraje. Dobří hráči dokážou svým spoluhráčům tak říkajíc nahrát na smeč, aby se mohl charakter jejich postav projevit. Dobrý PJ zná hráče i jejich postavy, a tak jim může přizpůsobit spoustu drobných maličkostí, které celkový výsledek nijak neovlivní, ale připraví rozptýlení celé skupině. Příkladem budiž onen šerif. Šerif, potřebující pomoc, byl ideální pro hraničáře. Kdyby za ním šel trpaslík, měl by šerif především obchodnického ducha a nastalo by určitě nádherné smlouvání. Kdyby k němu zamířil hobit kouzelník, vášnivý rybář, určitě by si šerif zrovna připravoval nádobíčko na zítřejší muškaření.

Dobří hráči dokážou hrát tak, že družina je konzistentní a její členové si navzájem nepodřezávají krky, i když třeba mají zmateně nebo zákonně zlé přesvědčení.

Postavy spolupracují, protože je to pro ně výhodné. Ostatně přesvědčení v DrD není nijak směrodatné. Hráč si může přesvědčení své postavy sám zvolit, po dohodě s PJ je může přizpůsobit ostatním členům v družině. Například v novém projektu DrD+ bude přesvědčení v tom smyslu, v jakém se uvažuje nyní, zcela zrušeno a nahrazeno význačnými charakterovými rysy.

Ještě poznámka ke spolupráci postav – je možné, že dobrodruzi si před výpravou navzájem povědí o svých možnostech, o svých silných místech a slabinách. Tak budou vědět, co mohou od ostatních očekávat a co ostatní mohou očekávat od nich. Zkuste si tedy jako postavy potřebnou diskusi uspořádat. Ještě jednou zdůrazňuji ***jako postavy, ne jako hráči****. Měli byste se tedy vyhnout větám typu „mám šanci 87%, že najdu dvě hodiny staré stopy tří skřetů", ale místo nich používat věty mnohem méně konkrétní – například „já dokážu velmi dobře stopovat". Také byste k tomu rozhodně neměli přistupovat tak, že otevřete pravidla a všichni si společně přečtete všechny zvláštní schopnosti ostatních povolání. Samozřejmě je možné (a pravděpodobné), že některé postavy na sebe odmítnou prozradit některé věci, nebo dokonce že ostatním dají nepravdivé informace. Ale to jen zpestří hru. Zkuste se také předem domluvit na nějaké taktice, jakou použijete v boji nebo v jiných situacích, o kterých předpokládáte, že nastanou. Možná se vám pak bude spolupracovat lépe.*

Opět jeden příklad z našich dobrodružství. Klasické podzemí, družina prchala před orky, kteří osídlili okraj podzemního labyrintu. Situace byla komplikovaná nedávným zemětřesením, které způsobilo propadnutí některých stropů. Družině se podařilo proplazit se skrz závaly do další části. Posléze postavy narazily na kolonii pavouků, čímž si získaly vděčnost několika much zlodějek a z jednoho pavoučího kokonu se jim podařilo vysvobodit malou holčičku. Jistě tušíte – pavoučnatka. Dobrodruzi také měli podezření, ale všechno nasvědčovalo tomu, že je to skutečně Bětuška z Povodí, kterou chytili orci, zavlekli do podzemí, jí se podařilo uprchnout, ale pak se třásla země a ona nemohla zpátky a potom ti odporní pavouci... Zkrátka a dobře, milá Bětuška se připojila k družince, chovala se jako ustrašená holčička, když bylo potřeba, pomáhala s vařením, šitím a zabíjením krys (docela obratně po nich vrhala kameny) a vůbec působila všeobecně prospěšně. Vůbec nemínila družinu zlikvidovat. Jejím jediným cílem bylo dostat se ven z podzemí, protože i ji zaskočilo zemětřesení a závaly uzavřely její cestičky ven. A všude bylo dost nestvůr nebo tlup orků, nebezpečných i pavoučnatce. Prvotní podezření družiny bylo záhy rozptýleno a pavoučnatka by se zřejmě v pohodě dostala s družinou až k povrchu, kdyby se náhodně nestala obětí nějakého kouzla, kterému by malá holčička rozhodně odolat nemohla, kdežto pro pavoučnatku to nebyl problém. Než si uvědomila svůj omyl a začala hrát postiženou, družina její podfuk prokoukla, ujistila se o její pravé totožnosti a zlikvidovala ji.

Řada dotazů byla formulována způsobem, co si má PJ počít s hráči (postavami), když... Takže – zkusit se vzájemně dohodnout. Jak by si to představoval PJ, jak hráči

a proč. Pokud se PJ s hráči opravdu neshodne, nezbude mu nic jiného, než aby si našel jinou družinu. Ostatně, pochopila jsem, že se v roli PJ střídáte. To má každý z vás stejný problém? Co je pak jednoduššího, než aby se bývalý PJ v roli hráče choval tak, jak by si jako PJ představoval, že má jednat hráč?

Co se základního konfliktu světa DrD týče, záleží vskutku jen na vás, co za něj budete považovat. Pro nezkušené hráče je opravdu nejpřirozenějším konflikt dobra a zla, neboť takový konflikt si snadno mohou představit a ztotožnit se s ním. Ale klidně můžete mít konflikt typu chaos kontra řád. Nebo spor o to, zda se má vejce rozbíjet na užším nebo širším konci.

Ostatně myslím, že o tomhle, a nejen tomhle tématu už Michal Řeháček v Dechu draka psal. Zkuste si jeho seriál (Nejen) pro začínající PJ přečíst znovu. Po pravdě řečeno, jsem zvědavá, co ještě nového vám bude schopen napsat. Já na jeho místě bych asi vzala své texty a hojně používala sekvenci funkcí Začátek bloku, Konec bloku, Zkopíruj blok. *Fakt je, že moc jsem toho nenapsal – vše podstatné již napsala Jiřina. A místo kopírování bloku jsem používal odkazy na konkrétní díly seriálu.*

Ještě pár poznámek k vámi navrhovaným démonům. Vy si stěžujete na to, že vaše postavy jsou moc silné, a ještě jim chcete zvyšovat magenergii a životy? Na co byste se ptali pak? Většina hráčů si naopak stěžuje na to, že nárůst životů je příliš velký. V DrD+ bude mnohem menší. Pokud by vámi navrhovaní démoni existovali a nebyli používáni s velkým rozmyslem (na což, mám dojem, je vaše družina perfektní kandidát), samozřejmě by systém narušili. Ale to může jakýkoliv démon a jakékoliv pravidlo. Zkuste se obejít bez těchto nových démonů! Možná byste se také měli zkusit alespoň na chvíli obejít bez svých magických předmětů – postavy může někdo mocný unést, vzít jim vybavení,... – což mi připadá jako další možný námět na tažení, vhodný speciálně pro vaši družinu.

Tím jsme se tedy definitivně rozloučili se seriálem (Nejen) pro začínající PJ. Doufejme, že nikoli se mnou ani s Michalem Řeháčkem a že se dočkáte dalších článků týkajících se Dračího doupěte. O čem by ses třeba právě ty v příštím čísle rád dočetl? Napiš nám – a možná se tvé přání splní.

Pozn. red.: Od příštího čísla začne vycházet seriál nový, volně navazující – Rady pro začínající hráče. *Máte se na co těšit.*

Křišťálová koule

Zásilková služba Altaru

	Obvyklá cena	Cena ZS
Dračí doupě		
DrD – Pravidla pro začátečníky v.1.5	195,–	156,–
DrD – Pravidla pro pokročilé v.1.5	235,–	189,–
DrD – Pravidla pro experty – Postavy v.1.5	135,–	135,–
DrD – Pravidla pro experty – Svět v.1.5	195,–	156,–
Nyní jsou tedy k dispozici již všechny díly pravidel!		
Dvanáct sošek Almiru (doprodej cca do Vánoc)	199,–	189,–
Danghanská kletba	189,–	149,–
Taria	199,–	159,–
Ardanský rituál	189,–	149,–
Asterion (svět pro DrD)	350,–	300,–
Dálavy (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	250,–	210,–
Taria – Záhvozdí (vyjde v prosinci 1999, při objednávce do 30. 11. jen 142,– Kč)	199,–	159,–
Dech draka 99, celý ročník (předplatné)		210,–
jedno číslo	39,–	35,–
Ostatní		
Talisman – základ	475,–	390,–
Drakobijci (sbírka fantasy povídek)	95,–	85,–

Oprava

V Dechu draka 3/99 byly omylem uvedeny staré ceny figurek typ Standard. Správná cena v zásilkové službě je 45/74 (nebarevná/barevná).

Plánované tituly (do konce roku)

Talisman – Dobrodružství (rozšiřující modul)	285,–	235,–
O Norikovi (dotisk gamebooku)	129,–	105,–

Ceny plánovaných titulů jsou zatím orientační, k větším změnám by však dojít nemělo. Kompletní aktualizovaný ceník bude otištěn v příštím čísle Dechu draka.

Zvláštní nabídka

Dohodli jsme se na spolupráci se slovenským sci-fi a fantasy dvouměsíčníkem Fantázia. Nyní si tedy můžete Fantázii objednat prostřednictvím naší zásilkové služby. Předplatitelé Dechu draka zaplatí za jedno číslo jen 35,– Kč, při samostatném odběru bude jedno číslo stát 45,– Kč (kvůli vyššímu poštovnému). První takto dostupné je číslo 10, které vyšlo na přelomu června a července 1999.

Slevy

Plní členové Hexaedru mají navíc 10% slevu na veškeré uvedené produkty. Majitelé Čtenářského konta (se zůstatkem minimálně 200 Kč) mají 10% slevu na vše s výjimkou figurek, kostek a programů pro DOS. 10% sleva se počítá z ceny Zásilkové služby.

Majitelé starších verzí pravidel DrD (tj. verze 1.3 a starší) mohou uplatnit 30% slevu při nákupu nejnovější verze téhož dílu pravidel. Při nákupu PPZ je třeba nárok na slevu doložit oběma rohovými certifikáty vlastnictví (z PH i PPJ), u PPP vystřihni nápis PRŮVODCE HROU z první, modré strany obálky. Tuto slevu již nelze kombinovat s 10% slevou za členství v Hexaedru nebo Čtenářské konto.

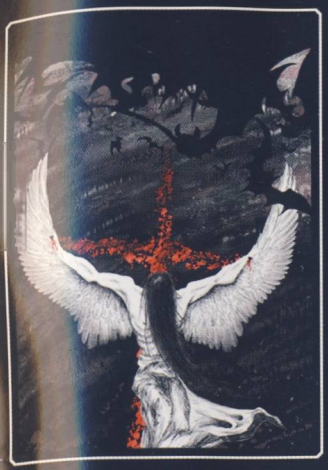
Objednávky

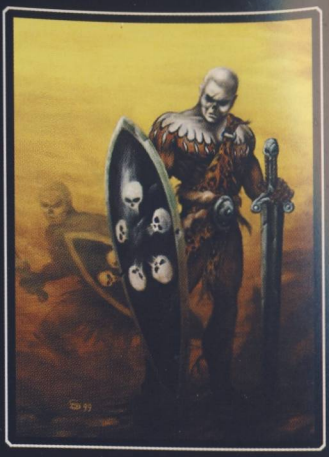
Sečti ceny všeho, o co máš zájem, přičti poštovné 35,– Kč a výslednou částku pošli složenkou typu C na adresu **Jiřina Vorlová, poste restante, pošta Praha 06-Hybernská, 110 06 Praha 1**. Do zprávy pro příjemce napiš, co objednáváš, a případně nalep i kupóny na slevu. Nevejde-li se ti objednávka na složenku, pošli nám ji na korespondenčním lístku nebo v dopise a do zprávy pro příjemce na složenku napiš „objednávka následuje".

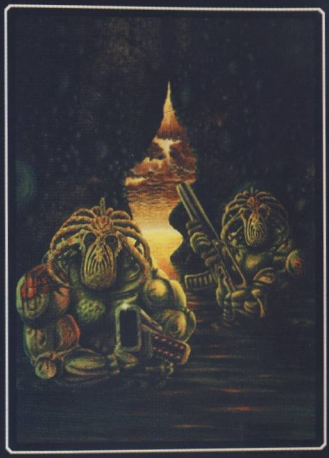
Změny

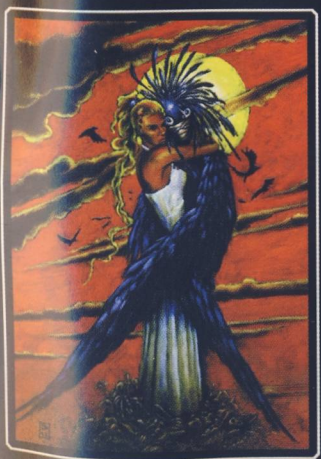
Do konce roku zřejmě dojde ke stěhování pražské kanceláře ALTARu z náměstí Jiřího z Lobkovic. Jakmile bude známa nová adresa, zveřejníme ji co nejdříve ve Zlatém draku a v Dechu draka. V případě potřeby je možné volat na mobil – 0604/843824.

Nakladatelství Netopejr vydává sérii pohlednic Davida Spáčila.





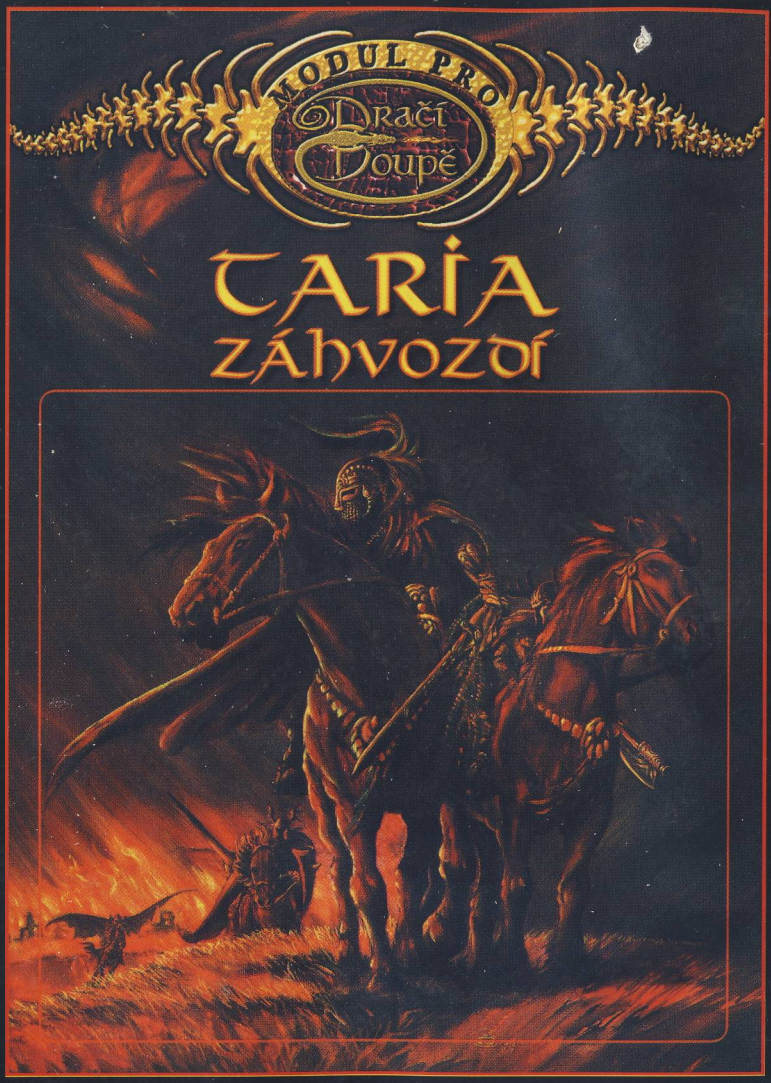




Více informací na www.netopejr.cz, další obrázky na www.altar.cz/~david/

Vydejte se opět do Tarie

Na vánoce jsme pro vás připravili první rozšiřující modul ze světa Tarie. Kromě popisu severních oblastí Tarie – *Záhvozdí* – v něm naleznete především sadu kratších dobrodružství určených pro postavy na nižších úrovních a jako bonus pojednání o šlechtických rodech v Tarii.



Stejně jako předchozí moduly k DrD i tento můžete získat s 30% slevou a dostat ho domů poštou *ihned po vydání*. Stačí zaplatit jen 142,– Kč (v obchodě bude stát 199,– korun) a balné 35,– Kč a výslednou částku poslat do 30. listopadu složenkou typu C na adresu zásilkové služby ALTARu: Jiřina Vorlová, poste restante, pošta Praha 06-Hybernská, 110 06 Praha 1.